

**3 CD** • F-22 TAW • Exterminacja (PL)  
TYLKO 18,50 zł • Teenagent (PL)

# CD-ACTION®

Numer 07/2001 (62) Lipiec 2001  
Cena 18 zł 50 gr w tym VAT 7%

INDEX: 334561  
ISSN: 1426-2916

**Targi E3**  
sprawozdanie

**Diablo 2: LoD**  
pierwszy w Polsce beta-test

**Tropico**  
**Desperados**  
**Głupki z kosmosu**

**GeForce3**  
Dźwięk przestrzenny  
Przewodnik po pamięciach  
Moduł skanujący Canon

ORYGINAŁY TAŃSZE  
NIŻ PIRATY

**JAGGED**  
**ALLIANCE 2,5**  
**TYLKO**  
**za 29,90!**

Czytaj na następnej stronie

Grafika na okładce pochodzi z gry Emperor: Battle for Dune © 2001 Electronic Arts.  
Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie.



future  
magazine  
Media wty paserol

www.cdaction.com.pl



# JAGGED ALLIANCE 2,5 PL W EXTRA CENIE 29,90!

**Jagged Alliance 2.5**  
UNFINISHED BUSINESS

**PL**  
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA  
CD PROJEKT

**Jagged Alliance 2.5**  
Unfinished Business

- Pełna, samodzielnie działająca gra
- Zwierają zupełnie nową fabułę!
- Możliwość zaimportowania oddziału z poprzedniej części.
- Profesjonalna, polska wersja językowa zawierająca ponad 6000 plików dźwiękowych z wypowiedziami bohaterów!
- W sprzedaży w Extra Grze za jedyne 29,90!



Enrico Chivaldori, człowiek, który brał udział w wyzwoleniu Arulco, wybrał Ciebie abyś wykonał bardzo niebezpieczną misję. Korporacja RM&E, sprawująca przed wyzwoleniem kontrolę nad kopalniami w Arulco zamierza ją odzyskać siłą. Założyła bazę rakietową niedaleko granicy i postawiła ultimatum. Jedyną nadzieją dla zrujnowanego i wyczerpanego wojną domową Arulco jesteś Ty, wraz z małym oddziałem najemników. Najnowsza część serii Jagged Alliance to obowiązkowa pozycja w kolekcji każdego gracza!

- całkowicie nowa fabuła
- zintegrowany edytor map
- 6 zupełnie nowych poziomów trudności
- 10 nowych postaci
- 20 nowych sektorów, wypełnionych akcją

- 10 nowych modeli broni
- możliwość importowania postaci z poprzedniej części gry
- nowe możliwości taktycznej rozgrywki jak: zasięg broni, pole widzenia oraz wiele innych

© Innonics Publishing i Distributionsgesellschaft mbH, Hannover. Wszystkie prawa zastrzeżone. Program, grafika i teksty chronione prawem autorskim. Jagged Alliance 2: Unfinished Business © 2000 Sirtech Canada Ltd. Wszystkie prawa zastrzeżone. Jagged Alliance to mark zarejestrowany 125181 Ontario, Inc. Produkt przemysłowy wyłącznie do sprzedaży na terenie Europy. Wytwórca: JoWood Productions Software AG. Wszystkie prawa zastrzeżone.

innonics

SIRTECH

JoWood  
Productions

Wersja polska i  
wyłączna dystrybucja w Polsce  
CDPROJEKT  
www.cdprojekt.com

Extra Gra w Internecie  
[www.extragra.com](http://www.extragra.com)  
Najświeższe informacje o projekcie  
Extra Gra. ZAJRZYJ!

Kartonowe  
pudełko,  
w którym  
po złożeniu  
możesz  
przechowywać  
grę



Płyta CD z grą  
JAGGED ALLIANCE 2,5  
po polsku

Płyta CD z dodatkami do gry  
zawierająca m.in. ścieżkę  
dźwiękową, dodatkowe misje i mapy

Instrukcja  
odsłaniająca  
tajniki rozgrywki

Idea sprzedawania oryginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 29.90 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie ma miejsca na gry stare, czy słabe. Tylko aktualne hity polecane przez fachowców z prasy i z serwisów internetowych. Taką grą jest Jagged Alliance 2,5 - doskonała gra taktyczna. Poprzyj naszą szaloną ideę niewiarygodnie tanich oryginalnych gier. Już 19 czerwca kup kolejny egzemplarz eXtra Gry - nie zawiedziesz się!

## ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY!

Zamów Extra Grę z dostawą do domu: tel.: (0-22) 519 69 19, [www.virtualny.com](http://www.virtualny.com) • Extra Gra w Internecie: [www.extragra.com](http://www.extragra.com) • Patronat internetowy: [www.gry.wp.pl](http://www.gry.wp.pl)

## JUŻ W SPRZEDAŻY!

## SZUKAJ W PUNKTACH Z PRASĄ



# Akcja Letnia CD-Action: więcej grania - mniej czytania!

Postanowiliśmy zrobić Wam miłą niespodziankę. Na wakacyjne, gorące dni przygotowaliśmy numery specjalne CD-Action. Zwiększyliśmy dawkę adrenaliny serwowaną na płytach CD. Na dwóch nie zmieściło się jej tyle, ile zaplanowaliśmy, dlatego za tę samą cenę wprowadziliśmy trzecią płytę, z pełną wersją. Ciekawi nas bardzo wasza reakcja. Napiszcie do nas pocztówkę z wakacji i przy okazji podzielcie się opinią na temat trzeciej płyty. Chcielibyśmy wiedzieć, czy 2 pełne gry na dwóch oddzielnych płytach plus dodatkowy krążek z demami to coś, na co czekaliście, czy też wolelibyście zamiast tego dwie płyty z demami, o tylko jedną pełną grę? Zanim zdecydujecie, pamiętajcie, że mamy w zapasie naprawdę mocne tytuły. Sami zresztą zobaczcie, od czego zaczynamy naszą akcję letnią. Exterminacja jeszcze pachnie nowością, a F22 to as wśród symulatorów lotu. W kolejnych numerach będą gry karate, gry FPP (najlepsze w swojej klasie!) i... roba! Nie myślimy tu bynajmniej o wirusach.

Zdajemy sobie sprawę z tego, że więcej grania oznacza mniej czasu na czytanie. Mamy więc mniej kursów, teorii informatycznej i edukacji. No i mniej stron - ale za to (mimo trzeciego CD) udało się nam utrzymać starą cenę! Dobraliśmy w dodatku tematy najbardziej interesujące i jednocześnie swobodne. To są w końcu wakacje, dlatego możemy dać sobie więcej luzu. Gdyby brakowało wam trochę teoretycznych zagadnień, zapraszamy do czasopism PC Format i .net. One nie będą miały wakacji od wiedzy. Do kursów itp. powrócimy po letnich szaleństwach. No, chyba że nie będziecie chcieli :-).

"Więcej grania - mniej czytania" nie będzie wcale oznaczać mniej informacji o grach. Będzie nawet jeszcze więcej opisów nowości. Byliśmy na targach E3, napatrzyliśmy się, nagraliśmy i nabrałiśmy ochoty. Trudno powstrzymać się przed opisywaniem tych gier, które trafią na rynek polski gdzieś w okolicach Bożego Narodzenia, a które mieliśmy szczęście zobaczyć już dziś. Sami się przekonajcie. Szczegółowe informacje o przebiegu dnia nowości z E3. Sezon letni oznacza jednak, i nic na to nie można poradzić, zmniejszoną ilość premier. Bardzo chcielibyśmy zrecenzować więcej albo chociaż tyle samo gier co zwykle, ale



Los Angeles to miasto aniołów i targów E3. Byliśmy tam w maju!

Pamiętajcie, że wakacje to bardzo dobry czas na podrasowanie lub wymianę komputera. Tradycyjnie już w lipcu i sierpniu komponenty do pece'ta zaczynają tanieć, a sklepy komputerowe i hurtownie są najbardziej skłonne do promocji albo upustów, bo to dla nich martwy sezon. Ludzie wyjeżdżają na wakacje - na to (i inne letnie przyjemności) idzie kasa. Więc sprzedawcy robią, co mogą, by jednak coś nam z kieszeni wyciągnąć. Przejrzyjcie nasze poradniki i dobrze pomyślcie, czy przypadkiem nie byłoby lepiej zainwestować w procka, RAM, nowy dopalacz, a może (to polecamy szczególnie!) w napęd DVD zamiast podwyższonego standardu pokoju w pensjonacie nad morzem. Jeśli wierzyć danym agencji badających tak zwaną penetrację DVD w domowych komputerach, to grubo ponad 100 000 blaszaków radośnie szumi płytami DVD kręcącymi na karuzelach czytników w naszym kraju. Drugie tyle odtwarzaczy pod telewizorami czeka na nowe filmy. Czytelnicy CD-Action zawsze byli forpocztą nowoczesności, jako pierwsi instalowali sobie napędy CD, kupowali akceleratora. Nie wyobrażam sobie, żebyście teraz pozwolili się wyprzedzić innym. Hajże, moi mili, na sklepy! Najwyższy już czas, żebyście i Wy posmakowali DVD-Action zamiast CD-Action. Jeśli się uwiniecie, to w sierpniu już będzie okazja sprawdzenia nowego czytnika w praniu. DVD#3 nadchodzi (szczegóły na końcu czasopisma).

A teraz już zapraszamy do lektury troszkę innego - bo letniego - CDA.

PS. CDA może i letni, ale teksty są goorące, jak to śpiewał Norbi. Zresztą może i nie o tekstach śpiewał. Zapewniamy jednak, że nasze artykuły temperaturą prześcigają nawet wygrane w słońcu kobiety, więc w sumie na jedno wyszło.

Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa

Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa

## Nagrody ECTS z CD-Action!

ects  
2-4 September 2001  
ExCel, London

Trzeci rok z rzędu zasiadamy w jury najważniejszego europejskiego rankingu gier na PC. Szczegóły na stronie 33.

CDA z DVD

Za miesiąc kolejna edycja CDA + DVD (naturalnie będzie też wersja z CD!)

CDA z DVD

CD-ACTION

e-mail: cdaaction@futurenetwork.com.pl  
www.cdaaction.com.pl  
www.futurenetwork.com.pl

Numer 62  
Lipiec 2001

### Redakcja

51-670 Wrocław, ul. Dąbrowskiego 57/61  
centrala tel. (0 71) 3452145

Redaktor Naczelny Zbigniew Bański

Zast. Redaktora Naczelnego Jerzy Poprawa

Zespół Redakcyjny: Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Łukasz Nowak, Aleksander Olszewski, Marcin Serkies, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński

Stali Współpracownicy: Łukasz Bonczol, Paweł Omelko, Andrzej i Patryk Sawicki, Przemysław Ostrowski, Sławek Błyska, Krzysztof Gonciarz, Hubert Barz, Paweł Maciejowski, Mariusz Tarowski, Jan Jankowski, Maciek Kuc, Robert Hukacz, Wojtek Tarczyński, Jakub Kominarzewski

Redaktor Techniczny: Jacek Sawicki

DTP: Jacek Sawicki, Grzegorz Jaszczyszyn, Beata Haratym, Janusz Oziom, Jakub Sierkowski

Opracowanie i korekta: Katarzyna Kondrat, Damian Bednarek

### Wydawca

Silver Shark sp. z o.o.  
53-602 Wrocław, ul. Teczowa 25, tel. (0 71) 3412083,  
(0 71) 3420316, (0 71) 3421841, fax (0 71) 3413950  
e-mail: cdaaction@futurenetwork.com.pl

Dyrektor Wydawnictwa Zbigniew Bański

Biuro: Zbigniew Bański tel. (0 71) 3412083

Prenumerata tel. (0 71) 3420316 w. 103

Redakcja: Jacek Bzdun  
tel. (0 71) 3421841 w. 104  
tel. komórkowy (0) 502 206383  
e-mail: reklama@futurenetwork.com.pl

Kamil Linder  
tel. (0 71) 3421841 w. 121  
tel. komórkowy (0) 603 873963  
e-mail: linder@futurenetwork.com.pl

Cezary Grybos  
tel./fax (0 22) 6522637  
e-mail: cezary.grybos@futurenetwork.com.pl

Kazimierz Serwin  
tel. komórkowy (0) 601 09 75 76  
e-mail: kazimierz.serwin@futurenetwork.com.pl

Miło reklamuj w Warszawie: Waldemar Poturniak  
tel./fax (0 22) 6522637  
e-mail: waldemar@futurenetwork.com.pl  
Biuro prasowe na komputerze DELL.

Publik. Reklama, Promocja Joanna Korwin-Kijut  
tel. (0 71) 3421841 w. 119  
e-mail: pr@futurenetwork.com.pl

Druk Poligrafia SA, Kielce

SILVER SHARK SP. Z O.O.

JEST CZĘŚCIĄ

THE FUTURE NETWORK PLC.

The Future Network to spółka akcyjna notowana na Giełdzie Londyńskiej (sygnatura: FNET).

The Future Network służy zaspokajaniu potrzeb informacyjnych ludzi, których łączy pasja. Naszym celem jest zaspokajanie tej pasji poprzez tworzenie czasopism i stron internetowych oferujących najwyższą jakość, wiarygodną informację, różnorodne sposoby zaspokajania czasu i pieniędzy oraz dających przyjemność z oglądania i czytania. Ta prosta strategia pomogła stworzyć jedną z najsilniejszych i najszybciej rozwijających się na świecie firm wydawniczych: wydajemy już około 100 czasopism, ponad 45 dedykowanych czasopismom stron internetowych i osiem specjalistycznych serwisów WWW w pięciu krajach. Future Network sprzedaje też licencje na 39 czasopism, czego efektem jest ponad 150 lokalnych edycji w 30 innych krajach.

Chairman: Chris Anderson  
Chief Executive: Greg Ingham  
Chief Operating Officer: Colin Morrison  
Tel.: +44 1225 442244  
www.futurenetwork.pl.uk  
Bath: London, Milan, New York  
Paris, San Francisco, Wrocław

W tym wydaniu CD-Action znajdują się teksty oraz ilustracje z miesięczników PC Format, PC Answers i PC Guide. Wymienione czasopisma należą do Future Network Plc., UK 2000. Wszelkie prawa zastrzeżone. Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiarowane, reprodukcjonowane, tłumaczone ani przekazywane do formy elektronicznej czy też udostępniane przez maszynę bez pisemnej zgody wydawcy. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów. Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

future  
network poland  
Media with passion

WYDAWCA: FUTURE NETWORK PLC.  
WYDAWCA: FUTURE NETWORK PLC.

## Zawartość CD

Zawartość Cover CD	6
Instrukcje do gier	8

## W produkcji

Artur's Knight 2	22
Frank Herbert's Dune	10
Robin Hood: Defender of the Crown	12
Trade Wars	14
Watchmaker	18

## Za 5 dwunasta

Baldur's Gate 2: Thron of Bhaal	42
Diablo 2: Lord of Destruction	40

## Recenzje

Desperados	48
European Super League	82
Evil Dead: Hail to the King	78
Far Gate	62
Glupki z kosmosu	74
Half-Life: Generacja	60
Jagged Alliance 2.5 Unfinished Business	52
Nascar 4	68
Necronomicon	84
NHL Elitserien & SM Liiga 2001	56
Oil Tycoon	70
Robot Arena	72
Rune: Halls Of Valhalla	71
SimCoaster	66
Street Jam	54
Stunt GP	80
Svarog	73
Tropico	58
UEFA Challenge	64
X-Com Enforcer	76

## Sufler

Settlers IV solucja	86
---------------------	----

## Nie tylko gramy

Kurs DOS #9	90
W domu Wielkiego Brata	92
Wirtualne podróże	93

## Multimedia

Encyklopedia dla dzieci	101
Kuchnia Polska: najlepsze przepisy	102
Prawo jazdy ABCD	100

## Poradnik

20 Porad - Media Player	110
20 Porad - PSP Animation	112
Codziennie problemy	104
Cool 3D	115
Odtwarzanie filmów DVD	118
Stworzyć własne ikony	119
Szybkie Porady	121
Wykresy w Word	113

# Spis treści

## Desperados

48



Jeden z hitów nadchodzącego lata. Przenieś Commandos na Dziką Zachód, dodaj klimatyczną grafikę, dopraw sporą porcją grywalności i podaj na gorąco - oto przepis na HIT!

## Tropico

58



Chcesz wybrać się na tropikalną wyspę? O, to zadanie w sam raz na wakacje. Nawet jeśli czeka nas tam sporo problemów do rozwiązania - warto. A jeśli jesteś fanem gier, w których należy wykazać się zmysłem do interesów... to już jest jazda obowiązkowa.

## Glupki z kosmosu

74



Prześmieszna przygodówka w klimatach Neverhooda. Do tego rewelacyjnie spolszczona. Jeśli masz minimum 15 lat, to już szykuj się na ucztę. Jak masz mniej - szybko rośnij, bo możesz nie zdążyć do sklepu :-). Pięciu głupawych kosmitów kontra szalony ziemski nalogowiec. Pardon: naukowiec (to są skutki przemęczenia :-)). Kupa śmiechu!

Reklama

**ARD Soft**  
HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA  
Gry  
Multimedia  
Programy : Użytkowe  
Księgowe  
Magazynowe  
Tel./Fax (+4822) 863 79 56 ; 863 22 59 ; 863 52 79  
E-mail: ardsoft@ardsoft.com.pl  
02-457 Warszawa, ul. Łopuszańskiego 11/113

## Sprzęt

Canon IS-32	131
Canon Multipass C70 i C80	136
Canon S450 i S600	130
Creative Webcam Plus	134
Dźwięk przestrzenny	122
Gainward GeForce3	128
Gravis - dżojstiki	129
HP CD-Writer 9710i	134
Leadtek GeForce2	126
Mediatech MT400 i MT401	135
Przewodnik po pamięciach	124
Typhoon - gamepady	132
Typhoon Sound Card PCI	131

## Inne

Action Redaction	142
E3'2001	30
GameWalker	44
Na Luzie	96
Okladka 1	24
Okladka 2	26
Pentium 4 GP	95
Pomocna Dłoń	98
Prenumerata	138
Przemyslenia	95
Sobowtóry	28
Tipsy	146
Tomb Raider film	91
Zapamiętaj te gry	30

## INDEKS GIER

Artur's Knight 2	22
Baldur's Gate 2: Thron of Bhaal	42
Desperados	48
Diablo 2: Lord of Destruction	40
European Super League	82
Evil Dead: Hail to the King	78
Far Gate	62
Frank Herbert's Dune	10
Glupki z kosmosu	74
Half-Life: Generacja	60
Jagged Alliance 2.5 Unfinished Business	52
Nascar 4	68
Necronomicon	84
NHL Elitserien & SM Liiga 2001	56
Oil Tycoon	70
Robin Hood: Defender of the Crown	12
Robot Arena	72
Rune: Halls Of Valhalla	71
Settlers IV solucja	86
SimCoaster	66
Street Jam	54
Stunt GP	80
Svarog	73
Trade Wars	14
Tropico	58
UEFA Challenge	64
Watchmaker	18
X-Com Enforcer	76

## SPIS DOSTAWCÓW REKLAM

2-3 CD Projekt, 5 Ardsoft, 16-17 Wirtualny Świat, 19 CD Projekt, 21 CD Projekt, 23 Tim Soft, 25 Tom Soft, 27 CD Projekt, 29 CD Projekt, 33 Avalon, 35 Techland, 37 CD Projekt, 39 CD Projekt, 41 CD Projekt, 43 CD Projekt, 45 CD Projekt, 55.57 IM Group, 61 CD Projekt, 65 Play It, 85 Portal RPG, 111 Imperium Gier, 117 Game One, 127 Exe, 133 Creative, 141 MMD, 148 Era GSM



Przypominamy, że:

- - gra/program w pełnej wersji;
- 3D - gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich;
- 3D - gra wymaga akceleratora do działania.

Dodatkowe informacje o danym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się - zwykle - w katalogu z danym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Podawana przez nas na łamach CDA klawiszologia to zwykle taka ścieżka-minimum, która umożliwia granie, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

**Uwaga 1:** nie przejmujcie się "zbyttno" podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować. Często okazuje się, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż teoretycznie powinna.

**Uwaga 2:** w menu Cover CD macie muzykę grupy: Misteria z utworem Folkien 2.

**Uwaga 3:** jeśli z jakiegokolwiek powodu przyczyn nie odpowiada ci nasze menu, odpal zamiast niego plik startow.exe w głównym menu CD. Uruchomi to prostą i szybką, ale funkcjonalną przeglądarkę.

## F-22 Total Air War

Pełna wersja gry

Kolekcja CDA nr 37

(Ocean/DID)

Rodzaj: symulator lotu  
Premiera: 06/98  
Wymagania minimalne: P-166, 16 MB RAM  
Wymagania sugerowane: P266, 32 MB RAM  
Instalacja: ok. 200 MB

Symulator lotu najnowszym amerykańskim myśliwcem - dość trudny, aczkolwiek można nad tym polemizować. W każdym razie dla maniaków tego rodzaju gier instrukcja na CD w formie .pdf (po angielsku) - wersja skrócona instrukcji będzie za stron parę :).



## Exterminacja (PL)

Pełna wersja gry

Kolekcja CDA nr 38

(Techland)

Rodzaj: RTS (po polsku!)  
Premiera: lato '99  
Ocena w CDA: 9/10  
Wymagania minimalne: P133, 32 MB RAM, Win 9x, 50 MB na HDD, CDx4  
Wymagania sugerowane: P300, 64 MB, Win 9x, 350 MB na HDD, CDx16

Dobry polski RTS zawierający kilka bardzo ciekawych rozwiązań, niespotykanych dotąd w tego typu grach. Instrukcję znajdziecie w tym nr CDA. Ziemianie kontra Obcy. Dobra muzyka na ścieżkach audio.



## Teenagent (PL)

Pełna wersja gry

(Metropolis Software)

Teenagent to klasyczna gra przygodowa z fabułą, w której opowiada się o Marku - nastolatku, który zostaje zwerbowany przez tajną organizację: RGB. Chłopiec musi odkryć, kto okrada skarbiec szacownej instytucji - Mega Banku. "Teenagent" to 20 tysięcy klatek animacji, digitalizowana grafika, 11-kanałowa muzyka, samplowane efekty dźwiękowe i... masa dobrej zabawy! Instrukcja w dokumentacji gry.

Wymagania: 386, 4 MB RAM



## Z: Steel Soldiers



(The Bitmap Brothers)



roboty. Nie brak specyficznego humoru. Dobra grafika.

Wymagania: PII 266, 64 MB RAM, Win95, DirectX 0, akcelerator 3D

Z: Steel Soldiers jest trójwymiarową grą strategiczną w czasie rzeczywistym - sequelem znanego starszym graczom "Z". Walczą z sobą

## Resurrection PL



(TopWare Poland)

Gra akcji. W świecie fantazji trzech bohaterów musi połączyć swe siły, by pokonać groźnego wroga. Od tego momentu Domenico, Gau i Daiko zostają wplątani w przygodę, w której muszą razem stawić czoło i nie dopuścić, by Azogaz, Ahivoges oraz czarny smok wypełnili swoją nikczemną misję. Demo po polsku.

Wymagania: P200 MMX, 32 MB RAM, Win95/98/2000, DirectX, ew. akcelerator

## Waterloo: Napoleon's Last Battle

(Strategy First)

Dla fanów strategii nazwa Waterloo mówi wszystko. Dla reszty info: skomplikowana strategia troszkę w stylu Gettysbura (Sida Meiera). Jeśli zdecydujesz się przy tej grze posiedzieć, odpłaci ci się znakomitą grywalnością.

Wymagania: PII 266, 64 MB RAM, Win

## Stokedrider



(Bongfish)

Wspaniały symulator snowboardu. Stokedrider da ci niesamowite wrażenia jazdy bez trzymanki.

Wymagania: P400, 32 MB RAM, Win9x/2000, DirectX, akcelerator



## Puzzlic

(Another Day)

Znajdziemy tu płynną grafikę i kojące uszy dźwięki. Puzzlic jest nowym spojrzeniem na gry typu puzzle - całkowicie różni się od Tetrisa i jego kontynuacji.

Wymagania: P166 MMX, 16 MB RAM, Win95/98/2000/ME, DirectX

## Virtual Deep Sea Fishing

(Taff System)

Symulator łowienia ryb - jedziemy do San Diego w Kalifornii.

Wymagania: P166, 32 MB RAM, Win, DirectX



## M&M's: The Lost Formulas

(Simon &amp; Schuster)



Symptomatyczna zręcznościówka - jej zapowiedź była bodaj w poprzednim CDA.

Wymagania: P-266, 64 MB, akcelerator 8 MB minimum, Win 9x

## Conflict Zone

(MASA Group)



RTS - III wojna światowa. Walka toczy się nie tylko na polu bitwy, ale i... na polu propagandy. Tak jest, wojnę trzeba wygrywać również w mediach. Zobaczcie zresztą przykład bombardowań Jugosławii :). Nie ważne. Gra się nieźle.

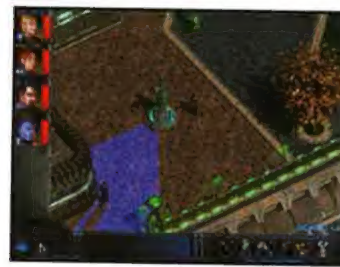
Wymagania: P-300, 64 MB RAM, akcelerator, Win 9x

## Star Trek: Away Team

(Activision)

Star Trek: Away Team jest pierwszą grą strategiczną opartą na Star Trek Next Generation. W Away Team będziesz miał wybór dotyczący członków twojej drużyny wśród siedemnastu różnych osobowości. Podróżujesz wraz z nią, wykonujesz niebezpieczne misje na niebezpiecznych i niegościnnych planetach. Demo wymaga do gry dwóch osób oraz 270 megabajtów wolnego dysku.

Wymagania: PII 266, 64 MB RAM, Win95



## Road Wars

(WarCry Corp.)

Prowadzisz samochód, który jest szczytem możliwości technicznych w XXI wieku. Pojazd jest uzbrojony we wbudowany miotacz ognia oraz umieszczony po bokach dodatkową broń, a wyciąga ponad 200 mil na godzinę. Będziesz szczęśliwym, jeśli przeżyjesz 3 okrążenia. Tylko najzręczniejsi kierowcy odnoszą sukcesy w walce na torze. Czy masz to, co pozwoli ci zostać Wojownikiem Drogi? (A w sumie to arcade'ówka, nie symulator.)

Wymagania: PII 300, 64 MB RAM, Win95/98



## Beach Head 2000

(WizardWorks)

Jako ostatni wojownik jesteś ostateczną zaporą przeciwko wszechogarniającej napaści wroga. Wyciszyć plażę, broń poczy i módl się, aby zaopatrzenie nadeszło na czas! Krótko mówiąc - rzeźnia.

Wymagania: PII 233, 32 MB RAM, Win95



## Merchant Prince II

(Holistic Design)

Merchant Prince II jest grą strategiczną z elementami ekonomicznymi, politycznymi i militarnymi. Przygoda osadzona w czasach renesansu. Przyłącz się do złośliwych polityków, przekupnych senatorów, powiększaj liczbę placówek handlowych. Gdzie skończysz budowanie swojego imperium, zależy wyłącznie od ciebie!

Wymagania: P166, 32 MB RAM, Win95



### INDEKS DEM

Beach Head 2000  
Conflict Zone  
M & M's: The Lost Formulas  
Merchant Prince II  
Puzzlic  
Resurrection PL  
Road Wars  
Star Trek Away Team  
Stokedrider  
Teenagent  
The \$100,000 Pyramid  
Virtual Deep Sea Fishing  
Waterloo  
Z Steel Soldiers

PROGRAMY  
Windows Media Player 7  
DirectX 8.0  
Jet-Audio 4.7  
Cool 3D 3.0  
BigFix

BONUS  
Bonus 1  
Bonus 2  
Tawerna RPG  
Action Mag  
Pascal - przykłady  
RTS Area  
Emu Kłack  
Scena  
Speed Zone  
Adventure Zone  
FAQ  
Sport Center  
Pomocna Dłoń  
Tony Hawk's Pro Skater 2  
- kłack



## F-22 TAW

## Instalacja:

Włóż płytę z grą do czytnika. Otwórz okno "Mój komputer", kliknij dwukrotnie ikonę napędu, do którego włożyłeś płytę, a następnie uruchom program "setup". Od tej pory postępuj zgodnie z instrukcjami pojawiającymi się na ekranie, klikając "Next", aby przejść do następnej fazy instalacji. Na samym początku program zapyta cię, czy chcesz zainstalować DirectX w wersji 5.2a. Jeżeli masz zainstalowaną nowszą, kliknij "nie", aby pominąć instalację tego komponentu (najnowsze wersje sterowników DirectX znajdziesz na płycie CoverCD - zalecamy zainstalowanie ich przed przystąpieniem do gry). Kolejnym istotnym etapem instalacji jest wskazanie instalatorowi karty graficznej, na obsługę której nastawi się gra. Jeżeli masz w swoim komputerze akcelerator oparty na układzie 3Dfx, wybierz tę właśnie opcję. Jeżeli takowego nie masz lub nie jesteś pewien, jaki właściwie masz akcelerator, wybierz Direct 3D.

Aby po zakończonej instalacji uruchomić grę, wystarczy kolejno kliknąć "Start" => "Programy" => "D.I.D." => "Total Air War". Bogatsze informacje o grze zawiera instrukcja w języku angielskim. Znajdziesz ją na płycie w katalogu "extras" => "manual". Do jej odczytania niezbędne jest zainstalowanie programu Acrobat Reader, który również znajduje się w katalogu "extras".

Po uruchomieniu gry zostaniesz poproszony o stworzenie nowego pilota. Wpisz swoje imię oraz ksywkę. Od tej pory wszystkie sukcesy i porażki zapisywane będą na koncie tego przyjemniaczka.

Główne menu pozwala na dostęp do następujących części gry:

## Campaign

Kampania ze względu na złożoność i stopień trudności przeznaczona jest dla zaawansowanych graczy. Kliknij jedną z dostępnych kampanii (do tych oznaczonych czerwonym znacznikiem "denied" nie masz jeszcze dostępu. Musisz najpierw ukończyć wszystkie poprzednie), a następnie "new". Jeżeli rozpocząłeś nową kampanię już wcześniej, pojawi się przy niej zielony znacznik "Active". Aby kontynuować kampanię, wystarczy wybrać "Continue". Pojawi się ekran z ogólnymi informacjami o zmieniającej się w czasie rzeczywistym sytuacji strategicznej. Jeżeli od razu chcesz wziąć udział w jakiejś misji, wybierz "Fly". Jeśli chcesz zaczekać, opcja "Skip" pozwoli przyspieszyć bieg wydarzeń. Aby po wybraniu misji przejść do kokpitu, wybierz "Take Off".

## Training

Przygodę z F-22 TAW proponujemy rozpocząć właśnie od treningu. Misje treningowe są łatwiejsze, bowiem skupiają się na przeciwiczeniu jednego elementu pilotażu.

Dla usystematyzowania szkolenia podzielono je na kilka kategorii ("Flight Training" - start, lądowanie, awarie, "Weapons training" - walka z użyciem różnych typów broni, "AWACS Missions" - kierowanie wszystkimi maszynami na polu walki itp.). Wybierz misję i kliknij "OK", by znaleźć się od razu w pobliżu rejonu działań.

## Custom Combat

Tutaj samemu stworzysz konkretną sytuację na polu walki, a następnie wskoczysz w sam środek bitwy. Raj dla eksperymentatorów. Szkoda tylko, że samemu można pilotować jedynie F-22.

## Multiplayer

Czyli gra w sieci z żywym przeciwnikiem - bez komentarza.

## ACMI

Tutaj obejrzyś przebieg zarejestrowanych startów powietrznych. Można się tu nauczyć kilku manewrów lub też przeprowadzić analizę błędów.

## TAW Demo

Włącz tę opcję i ciesz się oczywistym efektem jako wygaszac ekranu. Kiedy ci się już znudzi, wciśnij [spację] lub [Esc].

## Options

Najważniejsze ustawienia to wybór rozdzielczości (320 x 200, 640 x 400, 800 x 600) oraz liczba detali, z jaką generowana będzie grafika (Low, Medium, High Detail - im niższy poziom, tym szybciej działa gra). Jeżeli masz akcelerator graficzny, to miast trybu "Software only", wybierz "Hardware". Powinno to wydatnie polepszyć jakość i płynność grafiki.

## Klawiszologia (w czasie lotu):

[Shift O] - ekran opcji  
[Del] (klawiatura numeryczna) - ekran mapy  
[P] - pauza  
[Shift S] - następne zdarzenie  
[Shift T] - włącza/wyłącza akcelerację czasu  
[Shift A] - uaktywnia/chowa ekran rejestratora lotu ACMI  
[Esc Esc] (szybko po sobie) - przemieszczanie się pomiędzy F-22, a samolotem AWACS (tylko w trakcie misji na pokładzie AWACS)  
[Shift Q] - koniec misji (potwierdź klawiszem E)  
[Tab] - menu łączności na wszystkich częstotliwościach  
[1] - menu łączności na pierwszej częstotliwości (skrzydłowi i lotniska)  
[2] - menu łączności na drugiej częstotliwości (skrzydłowi, AWACS, wiadomość "pomocy" na otwartej częstotliwości)  
[3] - menu łączności na trzeciej częstotliwości (skrzydłowi i AWACS)  
[4] - menu łączności na czwartej częstotliwości (skrzydłowi, latająca cysterna). Naciśnięcie przycisku spowoduje przełączenie HUD w tryb tankowania w powietrzu

[5] - wysła do wszystkich wpisaną przez gracza wiadomość (multiplayer)  
[6] - jak wyżej, ale tylko do skrzydłowego  
[Y] - odpowiedź "Tak" (gdy w radiu padnie pytanie)  
[N] - odpowiedź "Nie"  
[R] - odpowiedź "Powtórz"  
[A] - włącza/wyłącza autopilota  
[E] - menu kontroli emisji (klawiszami 1, 2, 3... wybierasz żądany poziom); klawisz 6 uaktywnia automatyczną kontrolę emisji  
[T] - tworzy listę celów dla aktywnego typu uzbrojenia  
[C] - następny cel na liście  
[X] - poprzedni cel na liście  
[F] - tryb prowadzenia ognia (np. pojedynczy, salwa itp.)  
[S] - dodaje aktualnie śledzony wzrokiem (padlock) cel do listy celów  
[N] - jak wyżej, tylko do listy skrzydłowego  
[Z] - śledzenie kolejnych celów strategicznych  
[Shift Z] - śledzenie kolejnych grup mobilnych celów  
[L] - zmiana trybu laserowego wskaźnika celu - LANTIRN (slaved - poruszające się pojazdy. Free - wszystko, co da się namierzyć)  
[W] - wybór kolejnego punktu nawigacyjnego (waypoint)  
[Q] - wybór poprzedniego punktu nawigacyjnego  
[V] - włącza/wyłącza noktowizor  
[Shift R] - włącza/wyłącza zapisywanie przebiegu lotu przez urządzenie ACMI  
[L] - ręczne otwieranie lub zamykanie owiewki kabiny  
[ ] - włącza/wyłącza lewy silnik  
[ ] - włącza/wyłącza prawy silnik  
[+ =] - zwiększa ciąg silników  
[- ] - zmniejsza ciąg silników  
[Shift +] - 100% ciągu  
[Shift -] - ciąg na granicy przeciągnięcia (35%)  
[~] - przytrzymaj, by ręcznie sterować wektorem ciągu  
[<] - orczyk (ster kierunku) w lewo (na lotnisku przednie koło)  
[>] - jak wyżej, tylko w prawo  
[B] - włącza/wyłącza hamulec (aerodynamiczny w powietrzu, kołowy na ziemi)  
[G] - wysuwa/chowa podwozie  
[O] - otwiera/zamyka komorę uzbrojenia  
[D] - automatycznie wypoziomuje samolot  
[Backspace] - wybór uzbrojenia powietrze - ziemia  
[Enter] - wybór uzbrojenia powietrze - powietrze  
[Spacja] - użycie aktywnej broni (przy sidewinderach pierwsze przyciśnięcie powoduje otwarcie komory uzbrojenia, by głowica mogła się załokować. Dopiero drugie wciśnięcie odpala pocisk)  
[ ] - ręczne wyrzucenie pasków folii  
[ ] - ręczne wyrzucenie pakietu flar  
[Shift J] - menu odrzucania podwieszonych (1 - zbiorniki paliwa, 2 - uzbrojenie powietrze-ziemia, 3 - wszystkie podwieszenia)  
[Shift Esc Esc] (szybko) - katapultowanie się  
[H] - zmiana trybu wyświetlacza przeziernego (HUD)  
[Shift H] - zmiana koloru HUD  
[Alt H] - włącza/wyłącza HUD

[K] - włącza szerokokątny - prawdziwy widok z perspektywy pilota  
[F1] - widok z wnętrza maszyny - na wprost (ponowne wciśnięcie włącza/wyłącza kokpit)  
[Shift F1] - sprawdza ogon  
[F2] - śledzenie wzrokiem aktualnego celu  
[F3] - śledzenie wzrokiem nadlatującej rakiety  
[Shift F3] - śledzenie samolotu gracza z perspektywy nadlatującej rakiety  
[F6] - pokazuje samolot gracza w przelocie  
[F7] - widok zewnętrzny (przytrzymaj [Shift], by następnie kursorami przemieszczać kamerę)  
[F12] - menu "Smart View" ([F9] - pozostaj przy aktualnym obiekcie, [F10] - wybierz obiekt)  
[F11] - wybierz pokazywaną stronę konfliktu, Z - następny obiekt)

## Klawiatura numeryczna:

[1] - wyświetlacz wielofunkcyjny odpowiadający za obronę  
[2] - wyświetlacz wielofunkcyjny obrazujący ogólną sytuację  
[3] - wyświetlacz wielofunkcyjny odpowiadający za atak  
[4] - wyświetlacz wielofunkcyjny komunikatów i ostrzegania  
[5] - górny przedni wyświetlacz i panel  
[6] - sztuczny horyzont  
[8] - powrót do widoku na wprost  
[0] - wyświetlacz systemów samolotu

## Na płycie lotniska:

Uruchom silniki (klawisze [I]), a następnie zwiększ ciąg [+]. Zwolnij hamulec [B] i używając orczyka [< i >] wyjedź na pas startowy. Zwiększ ciąg do oporu (140% - czyli dopalanie). Kiedy maszyna nabierze rozpędu, pociągnij dźwostkę do siebie lub wcisnij dolny kursor. Schowaj podwozie (G - jeżeli nie schowa się automatycznie) i wyłącz dopalanie (klawiszem minus ureguluj ciąg poniżej 100%), by nie marnować paliwa.

Spróbujmy teraz coś zestrzelić. Cele powietrzne oznaczono na HUD-zie trójkącikami. Wybierz rakiety AIM 120 [Enter], a następnie zbuduj listę celów [T]. Zauważ, że trójkąciki zmieniły się z przerywanych na ciągłe. Pierwszy cel na liście został oznaczony kółeczkiem (to w niego mierzy rakietą). Teraz pozostaje już tylko odpalić pocisk i czekać, aż osiągnie (lub nie) cel.

F-22 jest zbudowany w technologii Stealth, utrudniającej lub nawet niemożliwiającej wykrycie maszyny przez radar. Warto to wykorzystać w walce. Pamiętaj, że zewnętrzne podwieszenia, otwarte drzwi komory uzbrojenia oraz wysoki poziom emisji radiowej (czyli EMCON - najwyższy jest piąty) niwelują tę własność, sprawiając, iż maszyna jest łatwa do wykrycia.



Pomijam tu informacje dot. instalacji gry - to na pewno umiesz zrobić sam, prawda?

## Rozpoczęcie gry

1. Pierwszym krokiem jest oczywiście wybudowanie bazy. W tym celu znajdź dogodnie miejsce, w pobliżu którego znajdują się bogate złoża zasobów. Następnie zaznacz lewym przyciskiem myszy statek matkę, wskaż kursorem miejsce do lądowania i przytrzymując klawisz [SHIFT], kliknij prawym przyciskiem myszy na miejsce, w którym chcesz wylądować. Jeśli wskazane miejsce będzie zaznaczone tylko zielonymi paskami, lądowanie jest możliwe.

2. Po zbudowaniu kolonii wypadłoby zbudować kopalnię. Pamiętaj, że należy ją zbudować na terenie oznaczonym białymi paskami, bo właśnie tam znajdują się zasoby, które będą ci niezbędne.

3. Zauważysz zapewne, że kopalnia budowana jest bardzo wolno. Aby temu zaradzić, trzeba zwiększyć liczbę ludzi pracujących przy jej budowie. Dokonasz tego w panelu informacyjnym budynku.

4. Po zbudowaniu kopalni dobrze jest postawić trochę osiedli, żeby zwiększyć liczbę osadników.

5. Nie możesz również zapomnieć o zaopatrzeniu swojej bazy w energię. Zrobisz to, budując elektrownię.

6. Nadszedł czas na podbój planety. Wybuduj akademię, a następnie koszary. Pamiętaj, że do szkolenia żołnierzy musisz mieć odpowiednią liczbę ludzi w osiedlu. Na początek wyszkol kilka jednostek piechoty.

7. Teraz wyślij żołnierzy na misję, której celem będzie odkrycie terenu. Na pewno natkniesz się w jej trakcie na jednostki wroga i wtedy dopiero zaczniesz się prawdziwa Exterminacja.

## Poruszanie się po planecie

Po terenie planety można poruszać się na kilka sposobów. Klikając lewym przyciskiem myszy jeden z przycisków miejsc, przenosisz się do tego pod tym przyciskiem. Klikając minimapę, przenosisz się we wskazane miejsce. Wcisnąc spację, przenosisz się do miejsca, z którego wyszedł ostatni komunikat. Można również używać klawiszy kursora.

## Stawianie, naprawa i rozbiórka budynków

Aby postawić budynek, należy wywołać okno budowania, w którym wyświetlana jest lista wszystkich dostępnych w danym momencie budynków wraz z kosztem budowy. Kliknij lewym przyciskiem wybrany budynek. Następnie wybierz miejsce, w którym chcesz go postawić (wszystkie paski muszą być zielone), i kliknij lewym przyciskiem myszy. Rezygnacja z budowy następuje po wciśnięciu prawego przycisku myszy. Budując kopalnię, zobaczysz na ekranie głównym ukośne białe paski obrazujące rozmieszczenie oraz wielkość złóż. Pamiętaj, żeby nie stawiać budynków zbyt daleko od siebie, gdyż mogą wystąpić problemy z zasilaniem. W takim przypadku musisz zbudować przekaznik. W sytuacji gdy zależy ci na szybkim zbudowaniu budynku, musisz przydzielić do budowy większą liczbę robotników.

Pamiętaj też o tym, że uszkodzone budynki działają mniej sprawnie, dlatego trzeba naprawiać wszelkie uszkodzenia. W czasie naprawy budynek przestaje działać, co czasem może mieć duże znaczenie dla rozgrywki. Unowocześnianie budynków przebiega w taki sam sposób jak ich naprawa.

Pozbywanie się budynku może przebiegać dwójako. Najprostszym sposobem jest jego wyburzenie, wtedy znika on z mapy, a ty otrzymujesz surowce, które udało się odzyskać. Jeśli jednak z jakiegoś powodu chcesz budynek zachować, wystarczy odciąć od niego zasilanie lub zmniejszyć liczbę robotników do zera. Wtedy budynek przestaje funkcjonować, ale nadal zajmuje miejsce na mapie i może być w dowolnej chwili uruchomiony ponownie.

## Tworzenie i zarządzanie armią

Nowoczesna i dobrze zarządzana armia jest niezbędna do odniesienia zwycięstwa. Piechotę szkolimy w akademii, a pojazdy budujemy w fabrykach. Każda akademia/fabryka może produkować kilka rodzajów jednostek. Budowanie polega na kliknięciu budynku akademii/fabryki i wybraniu jednostek z listy zawierającej wszystkie jednostki, które możesz budować w danej chwili. Obok nich podany jest koszt budowy/treningu oraz dwie ikonki, za pomocą których ustalasz liczbę jednostek danego typu, jaką chcesz wybudować. Jeśli zdecydujesz się na budowę kilku typów, będą one produkowane na przemian.

Żeby ułatwić nieco kontrolowanie żołnierzy, dostępna jest opcja programowania ruchu. Zaznaczamy jednego z nich i naciskamy przycisk Programowanie (lub Programowanie ciągłe, jeśli mają realizować program przez dłuższy czas), a następnie klikamy prawym przyciskiem myszy w punktach, do których żołnierza mają dotrzeć. Rozpoczęcie wykonywania programu następuje po wciśnięciu przycisku Start.

W oknie statusu można wybierać dla żołnierzy aktualnie używaną broń (jedną z dwóch) oraz tryb, w jakim działają.

- Brak - żołnierz nic nie będzie robił samodzielnie.
- Straż - żołnierz będzie stał w miejscu i strzelał do wrogów, którzy pojawią się w polu widzenia, nie będzie jednak ich szukał.
- Obrona - żołnierz będzie strzelał do wrogów i jeśli zostanie ostrzelany, będzie szukał przeciwnika.
- Snajper - żołnierz przyknie i będzie strzelał do wroga, którego zobaczy.
- Atak - żołnierz będzie przez cały czas szukał wroga.

## Klawiszologia

[F1] opcje  
[F5] rozdzielczość 640 x 480  
[F6] rozdzielczość 800 x 600  
[F7] rozdzielczość 1024 x 768  
[F8] powiększenie obrazu  
[F9] pomniejszenie obrazu  
[F10] lub [ESC] menu główne  
[ENTER] wprowadzenie wiadomości  
[Ctrl+ENTER] wprowadzenie wiadomości dotrże do wszystkich graczy  
[SPACJA] przeniesienie do miejsca wystąpienia ostatniego komunikatu/powrót [1...8] zaznaczenie grupy 1...8  
[Alt 1...8] zaznaczenie grupy 1...8 i przeniesienie do tej grupy na mapie  
[Shift 1...8] zapamiętanie zaznaczonych jednostek jako grupa 1...8  
[+] przyspieszenie upływu czasu  
[-] spowolnienie upływu czasu  
[Q] przywołanie/przełączanie między oknami pojazdów i zarządzania drużynami  
[W] przywołanie/przełączanie między oknem planety i mapą układu  
[R] włączenie/wyłączenie wyświetlania pasków energii zaznaczonych obiektów  
[K] historia komunikatów  
[SHIFT K] schowanie historii komunikatów

**Przy zaznaczonych jednostkach**  
[Z] rozgrupowanie drużyny żołnierzy  
[S] śledzenie zaznaczonej jednostki

**Przy zaznaczonym budynku**  
[INSERT] dodanie robotnika  
[DEL] zabranie robotnika  
[HOME] maksymalna liczba robotników  
[END] zabranie wszystkich robotników

**Wewnątrz budynku**  
[M] podłożenie bomby  
[<] zaznaczenie następnego żołnierza  
[>] kłęknięcie/powstanie  
[I] zmiana broni



## Coś Nowego

## • Long live, TopWare PL!

W odpowiedzi na news "TopWare RIP" zamieszczony w majowym CDA otrzymaliśmy następujące oświadczenie polskiego TopWare'u:

"W związku z pojawieniem się informacji o problemach finansowych niemieckiej firmy TopWare Interactive (z siedzibą w Mannheim) uspokajamy polskich graczy, że zaistniała sytuacja nie ma wpływu na działalność firmy TopWare Poland.

TopWare Poland, od stycznia ubiegłego roku całkowicie niezależny od niemieckiego TopWare'u, nadal prowadzi (i prowadzić będzie) działalność na rodzimym rynku gier i programów komputerowych.

Ponadto przypominamy, iż gry EARTH 2140, EARTH 2150 oraz THE MOON PROJECT powstały w naszym kraju, stworzone przez rodzimych programistów w firmie TOPWARE PROGRAMY. TopWare Programy obecnie pracuje nad czterema kolejnymi projektami - m.in. kolejna gra z serii EARTH-a, a także rozpoczynamy prace nad grą pt. POLANIE II."

Cóż mogą dodać, jeśli nie to, że naprawdę cieszą się, że firma, która już 4 lata temu odważyła się, na przekór okolicznościom, sprzedawać nowe i dobre gry poniżej magicznej bariery 50 zł, wciąż ma się dobrze. Long live, TopWare PL!



Mitościu fantastycznej prozy Franka Herberta! Szykujcie się, gdyż, być może, niedługo dane wam będzie ponowne zanurzenie się w waszym ulubionym świecie. Kto chce wrócić na Arrakis?!

## Qn'ik

Gdy MacAbra wręczał mi CD z presspackami (materiałami, na podstawie których pisze się zapowiedzi), powiedział tylko z uśmiechem: "nowa Diuna", Zapytałem, czy nowa Dune, czy Dune 2. Jak wam pewnie wiadomo, ta druga to pierwszy RTS



na PeCeta (przez niektórych w ogóle uważany za pierwszą strategię w czasie rzeczywistym wszech czasów, inni mówią coś o jakimś tytule na

Z XSpectrum), który ostatnio oczekiwał się "rewitalizacji" (kiepska Dune 2000 i lepsza Emperor Battle for Dune). Zaś pierwsza, pomimo zbieżności tytułu i tematyki, z tamtą grą nie miała nic wspólnego.

nego, gdyż była klasyczną przygodówką point&click. MacAbra odpowiedział tylko: "pierwsza". I to mi wystarczyło...

Dune 1 była pierwszą poważną grą pewnej małej francuskiej firmy. Nieznana nikomu Cryo zrobiła w 1992 roku grę przygodową, która jako pierwsza w historii (spośród gier tego gatunku) została wydana na nośniku "nieco" większym od dotychczasowych wszechobecnych dyskieciek - płycie CD. Teraz, po dziewięciu latach, Cryo stało się już chyba największą firmą produkującą gry we Francji. O korzeniach jednak nie zapomnieli, czego skutkiem jest fakt, że Diuna powróci na ekrany naszych monitorów! I to ponoć już we wrześniu. Frank Herbert's Dune nie jest jednak robiony przez Cryo - oni są tylko jej dystrybutorem, a całą developerską pracę nad tytułem powierzyli firmie Widescreen Games. Nie chcę wyrokować, ale nie jestem do końca pewien, czy to dobry pomysł. Firma ta ma w składzie wielu ludzi, którzy do tej pory pracowali nad przeróżnymi projektami, przykładowo Outcastem, Prisoner of Ice, Alone in the Dark 3 czy nawet... Wormsami. (Ciekawe, że spośród tych czterech wymienionych przez autorów gier aż dwie były już w pełnej wersji w CDA.) Są to gry niewątpliwie świetne, ale niestety "nieco" różnego gatunkowo - taki koktajl nie zawsze dobrze smakuje...

Jeśli ktoś pomyślał, że producentów ruszyło sumienie i chcą wrócić do korzeni, wzorując fabułę na najlepszych wzorcach, miał pisać scenariusz na kolanie na kilka dni przed tłoczeniem gry, to niestety jest w błędzie. Gra nie opiera się bezpośrednio na dziele Herberta (Franka, jakby ktoś miał wątpliwości), ale na licencji serialu nadawanego teraz w amerykańskiej telewizji. Nie widziałem ani jednego odcinka, tylko zająwkę (trailer). Co prawda za wiele z niej wywnioskować się nie da (w reklamówkach i Quasimodo może ładnie wyjść przy odrobinie retuszu, a Klan ma robić za sequel Obcych), ale nie wydaje mi się, żeby to była totalna porażka. Tak czy inaczej, serial wejdzie również niedługo do Europy, więc miejmy nadzieję, że któraś ze stacji telewizyjnych go wykupi, abyśmy mogli sami go ocenić.

Ale dość o filmie - miałem napisać coś o grze. Z żalem muszę napisać, że im dłużej oglądałem materiały związane z Frank Herbert's Dune - screeny, filmiki, notatki prasowe, tym gorzej byłem myśli. Ale nie będę wyprzedzał faktów, na razie napiszę lepiej kilka słów o fabule. A wygląda mniej więcej tak...

Atrydzi i Harkonneni toczą bój o piaszczystą planetę Arrakis, której jedynym dobrem naturalnym jest Spice (uhm, Przyprawa), zapewniająca konsumentowi bardzo długie życie i potężną moc. Walka nie była niestety - jak to zwykle bywa - równa. Baron Harkonnen urządził istną masakrę, z której spośród Atrydów ucieść udało się tylko dwóm osobom: faworycie księcia - Jessice i jego synowi, będącemu spadkobiercą tronu - Paulowi. Teraz jego myśli zaprzęta tylko chęć zemsty. Para szczęśliwie uciekła, znajdując schronienie u koczowniczego i dzikiego, ale bardzo tajemniczego i również niezależnego, plemienia Fremenów. Paul spędza wśród nich dwa lata, w tym czasie ma pokazać swą odwagę, która pozwoli Fremenom rozpoznać w nim Mesjasza - człowieka, na którego czekali i który



ma przynieść im pokój i sprawić, że Dune stanie się urodzajną planetą... Wykonanie tego bardzo trudnego i niebezpiecznego zadania przemysłni autorzy zrzucili na karby gracza, który na te dwa lata przejmie kontrolę nad poczynaniami Paula. Phe, posłani na łatwiznę. Z góry uprzedzam, że kontakt z produkcją Widescreen Games może poważnie zwichrować psychikę człowieka. Po grze w FH's Dune intrygi, skrytobójstwa i szpiegowanie staną się dla gracza chlebem powszednim, a stąd już do szaleństwa tylko jeden krok. No dobrze, trochę przesadzam. Aby zademonstrować swoją wartość, Paul będzie musiał wziąć udział w bardzo wielu misjach, poczynając od "zwykłej" likwidacji przemytników Przyprawy, wszelkich akcji sabotażowych mających na celu niepokojenie Harkonnenów, aż po odkrywanie miejsc służących do ukrywania zasobów. Uważniejsi czytelnicy zauważą już pewnie, że rodzaj wykonywanych czynności nijak się ma do zadeklarowanej na początku tekstu przynależności gatunkowej gry. Niestety, wszelkie podejrzenia są słuszne. Sami autorzy mówią, że proporcje w grze ułożone są następująco: 2/3 to action, zaś tylko 1/3 to adventure. Żegnaj marze-

nie o rasowej przygodówce... Zastanawiam się nawet, czy to dobre rozwiązanie, nawet ze względu na warstwę ekonomiczną tego typu gier, których pojawia się coraz więcej, i wątpię, żeby popyt na nie stale rósł. Właściwie odpowiedź na to pytanie mam - gra pojawi się równocześnie i na PC, i na Playstation 2 - a jak wiadomo, konsolowcy niezbyt lubią nawet takie gry, w których można się zaciąć na pięć minut w poszukiwaniu rozwiązania jakiejś zagadki (np. odnalezieniu klucza, który otworzy bramę, aby można było dalej iść i strzelać), a co dopiero mówić o jakiejś poważnej i trudnej przygodówce. Ja jednak zdążyłem się już przyzwyczaić, że wielbiciele tego szlachetnego rodzaju gier (szlachectwo oznacza dla mnie m.in. brak elementów zręcznościowych) chyba powinni sobie sami robić gry, jak chcą sobie pograć, bo wsparcia od developerów nie mają.

O warstwie technicznej nie wiadomo za wiele. Grafika jest ładna, ale nie może się równać chociażby, tą z Severance'a, ale to rzekomo gra przygodowa, więc czeplić się nie powinienem. Skoro jednak autorzy poszli w stronę akcji, to mogli się jeszcze bardziej postarać.

Pomimo niejakej "zdrady" gatunkowej na nową odsłonę Dune czekam. Nie z niecierpliwością - ot, po prostu, z chęcią zobaczę, co też Widescreen Games wykombinowało. Może nie będzie to rewolucja, a dzwony nie zabiją ani razu, aby ją zaanonsować, ale kilka wieczorów przyjemnej rozrywki zapewne dostarczy. Premiera we wrześniu.

Frank Herbert's Dune  
WIDESCREEN GAMES/Cryo Interactive

## Coś Nowego

## • Soldier of Fortune 2: Double Helix

...czyli Podwójna Spirala, czyli... sequel do rewolucyjno-rewelacyjnego FPS-a rodem z Raven Software - wreszcie w pełni oficjalnie i na pewno! Czy ma się czym poszczycić? A także - Double Helix ponownie zabierze nas w podróż po świecie, w miejsca, z których turyści właśnie się w pośpiechu wynoszą. Za wrażenia wizualne SoF2 odpowiadać ma poprawiony QIII engine (poprzedni to QII), za wiarygodność - nowa, autorska technologia GHOUJI, zapewniająca ponoć niespotykany dotąd realizm ruchu i efektów trafień. Nie dosyć na tym: dojdzie także, dzięki RDAAM Terrain System, możliwość kierowania pojazdami, jak wozy pancerne czy nawet śmigłowce! (Ech, żeby tak Fallout FPS na tym engine'ie! ;). Słowem: panie, panowie, wracamy w bój!



## • Hostile Waters - gra i powieść?

Być może. Interplay podał bowiem do wiadomości publicznej, że odpowiedzialnym za historię opowiadaną w ich trójwymiarowej strategii czasu rzeczywistego Hostile Waters: Antaeus Rising, jest sam Warren Ellis, człowiek odpowiedzialny m.in. za serię Transmetropolitan. Czyżby w ślad za grą, której premiera już na dniach, miała iść powieść?

## • Pieśń Wojenna Sith

Sorry, ale nie mogłem się powstrzymać, by nie puścić dalej tej ciekawostki. Dłóż w wydawnym nie tak dawno temu Heart of Winter, oficjalnym add-onie (i add-inie zarazem) do Icewind Dale, pojawiła się ciekawa pieśń Barda - War Chant of Sith. Hm, przenikanie światów? A może po prostu ktoś z BioWare za bardzo lubi Star Wars? ;)

## • Red Alert 2: Yuri's Revenge

Tak, tak, moi drodzy real-time strategicy, oczekujcie! Westwood naprawdę przygotowuje oficjalny dodatek do święcącego triumfy na listach przebojów Command & Conquer Red Alert 2. Dodatek ten, zatytułowany Yuri's Revenge, wrzuci w kocioł kolejną, trzecią już, siłę - armię tytułowego Junjia, który kierując się słusznym poniekąd przekonaniem o własnej nadzwyczajności (jest telepata!), wykopuje topór wojenny przeciw dawnym chlebodawcom i sam rusza na podobój świata! To jednak nie wszystko: także i starzy, dobrzy, aliancy i ra-



## Coś Nowego

dzieci znajomi otrzymają wsparcie w postaci nowych jednostek (ok. 30, w tym budynki). Wszystkie trzy ugrupowania zaś spotkają się na polach bitwy (także miasta, jak Londyn czy San Francisco, ale i... stary, dobry Księżyc!) w nowej kampanii i grach sieciowych! A teraz najważniejsze - premiera Yuri's Revenge - już jesienią tego roku!

## • StarCraft Cinematics DVD

Jeden z ostatnich newsletterów Blizzarda przyniósł wieść o planowanym wydaniu krążka DVD, na którym znajdą się filmy ze SC i SC: Brood Wars. Starcraftmaniacy, co wy na to?



## • Side-Scene poszło w puch...

Ci z was, którzy wiązali nadzieję z Side-Scene - mroczną action-adventure TPP, składaną pracowicie przez szwedzkiego The Other Guya, zmartwili się zapewne słysząc, że poszła ona w puch. Powód? Niemożność znalezienia wydawcy. Ech, tak to jest, jak jest się ambitnym, ale nieznanym twórcą... Screen z tego, co właśnie przeszło nam koło nosa...



## • Black &amp; White szpieguje graczy?

Jakiś czas temu sieciowa społeczność bogów z Black & White zatrzęsała się ze zgrozy na wieść o rzekomym szpiegowaniu umieszczonych w ich ukochanej grze. Informacja, krążąca od kompa do kompa, brzmiała następująco: "B&W przesyła dane na serwer Lionhead i EA - numer IP, szczegóły pliku rejestracji gry, konfigurację sprzętu". Sprowokowani w ten sposób twórcy gry przyznali, że B&W rzeczywiście wysyła info, jednak wcale nie takie, jak podano! Wszystkim, czego życzy sobie wiedzieć serwer B&W, jest: miejsce zamieszkania, by po sprawdzeniu aktualnej

# Robin Hood: Defender of the Crown



W 1986 roku firma Cinemaware wydała grę Defender of the Crown. Program ów okazał się jednym z pierwszych hitów na rynku gier komputerowych, osiągnąwszy liczbę ponad miliona sprzedanych egzemplarzy. Była to znakomita, jak na owe czasy, kombinacja gry akcji, strategii i przygody. Gracz wcielał się w jednego z normanńskich szlachciców, siedzącego na nie za bardzo obronnym zameczku i mającego niezbyt liczną drużynę. Wokół osiedlili się ambitni magnaci. Król Ryszard Lwie Serce bawił gdzieś daleko, a jego brat, książę Jan, spiskował, by zagarnąć koronę.

## El General Magnífico

Grę Defender of the Crown była też programem bardzo dobrym graficznie - jako się rzekło, znakomicie łączącym elementy strategii, akcji (można było brać udział w turniejach i był to jeden ze sposobów, w jaki nasz bohater zdobywał kasę) i gry przygodowej. Jedną z opcji w grze było wezwanie na pomoc Robin Hooda, który mógł wesprzeć naszego bohatera orężnie (miał waleczną, choć kiepsko uzbrojoną drużynę - co znów nie za bardzo odpowiadało prawdzie - angielscy łucznicy w sto lat później w wielu bitwach bez trudu roznosili w strzępy ciężkozbrojnych Francuzów) albo finansowo. Mimo że gra w całości mieściła się na jednej dyskietce o pojemności 360 kB, dawała graczom

wi zaskakująco wielką swobodę w wyborze środków wiodących do celu. Z sąsiadami można było walczyć (nie ze wszystkimi się to opłacało, niektórzy byli, jak mawiał Suworow: "nie po zębom"), można też było zawieść sojusze. Niekiedy niezłe wyniki dawało wyparcie się niedawnego sprzymierzenia i dogadanie się z jego aktualnymi wrogami. Ot... zwykłe życie średniowiecznego barona.

Piszę o tym dlatego, że firma Cinemaware wraca na rynek właśnie grą Robin Hood: Defender of the Crown. W grze wcielisz się w Robin Hooda i twoim zadaniem będzie uratowanie



Anglii przed tyranią złego księcia Jana. Ponieważ na początku wyjaśniliśmy, jak naprawdę się rzecz miała, zajmijmy się teraz tym, co o nowej grze opowiadają jej twórcy. Ma to być gra oparta na tym samym pomysśle, jaki przyniósł sukces jej pierwszemu autorowi, Gracz, w roli Robin Hooda, musi przywrócić w Anglii pokój, wspierając albo zwalczając rozmaitych możnowładców (w sto lat później arcybiskup Yorku nazwie wszystkich tych ambitnych lordów, z których jeden, Ryszard hrabia Warwick, mówił o sobie "Kingmaker" - Twórca Królów - "diabelskim pomiotem").

W czasie gry gracz będzie miał (jak przedtem) okazję postrzelać ze średniowiecznej katapulty, zmierzyć się na miecze, łuki lub stanąć w szrankach. Będą też bitwy, od czasu do czasu zaś przyjdzie dzielnemu Robinowi ratować panny z opresji i wspinać się na zamkowe mury.

Dodano też kilka nowych elementów - na przykład mapy mają być bardziej rozległe, dokładniejsze i trójwymiarowe, czy strzelanie z końskiego grzbietu (podczas ataku na tabor wozów Robin musi zbici z koni strażników i woźniców). Będziemy też mieli przyjemność obrony zamku przed ostrzałem katapult i pnąciami się na mury po drabinach nieprzyjacieli nastawionymi sąsiadami. Do walki w szrankach dołączono maczugi i morgensterny (najpaskudniejsze chyba średniowieczne łami-gnatnice). Dodano elementy RPG - Robin będzie mógł werbować do swej drużyny rozmaite postaci o dość osobliwych umiejętnościach. Podczas bitew trzeba się będzie wykazać znajomością szyków bojowych i umiejętnością wykorzystania rozmaitych i różnorodnych oddziałów. AI przeciwnika ma być wysokiego lotu - wróg będzie zdolny do wymyślania paskudnych podstępów wojennych, stwarzając podczas bitew nowe sytuacje.

Grę w zasadzie trudno umieścić w jednym typie - jak jej poprzedniczka. Znajdą się w niej dramat, romans i przygoda... i ma to być mieszanka na tyle ciekawa, by przyciągnąć graczy, których jeden typ gry mógłby znudzić.

O ostatecznym kształcie gry trudno w tej chwili rzec coś pewnego - twórcy obiecują rewolucyjnie nowe podejście do grafiki - ale należy pamiętać, że program ma być gotowy w drugiej połowie 2002 roku, a do tego czasu czort jeden wie, jakie będą możliwości kompów. Godzi się też powiedzieć, że oryginalną grę pamiętają jedynie takie dinozaury jak ja, co widywałem Pana Boga bez brody. Graficy zapowiadają zupełnie nowe podejście do sprawy - utrzymując, że gra będzie tak rewelacyjna (i rewolucyjna), jak jej poprzedniczka. Jako wabika, czy raczej hasła wywoławczego, użyto postaci Robin Hooda, który (prawdziwy czy legendarny) jest jedną z najbardziej znanych postaci w historii Anglii. Twórcy gry



musieli stworzyć taką grę, która przyciągnie i graczy nowych, a przede wszystkim - bez mała - piętnaście lat sporo się w świecie gier komputerowych pozmieniło.

Gracz będzie też miał okazję poznać przyjaciół Robinów - Małego Johna, Marion, Braciszka Fuka i Szkarłatnego



Willi. Przeciwnikami naszego bohatera mają być tacy Niemilcy, jak Guy z Gisbourne, Szeryf Nottingham i oczywiście sam książę Jan (na cześć którego podobno nazwano w Anglii te miejsca, w które nawet jego królewski brat chodził piechotą). Oprócz nich będą w grze i postaci, tworzone losowo na początku gry.

Dawne i znane nam już elementy wzbogacono o nowe otoczenie. Bawiąc się katapultami, gracz będzie atakował zamek położony pośrodku jeziora albo obok wodospadu. Walcząc na miecze, będziesz musiał wyrąbać sobie drogę przez lochy, kręte korytarze, będziesz się potykał na posadzkach sal tronowych albo na szczycie blanków. Wszystko to przy różnej pogodzie i porze doby. Rzecz w tym, że - wedle filozofii Cinemaware - największym grzechem jest nudzenie gracza.

Wszystko to - i kilka próbek prezentowanej nam grafiki - sprawia, że z dużą niecierpliwością będę czekał na ostateczną wersję gry. □

Robin Hood: Defender of the Crown  
Cinemaware



## Coś Nowego



pogody dostosować do niej Eden (np. jeśli pada deszcz - tak samo będzie padać na wyspie :), potwierdzenie rejestracji oraz numery ID tych, których wpisałeś w swoją listę przyjaciół - po to, by mógł powiadomić cię, gdy będą online. Słowem: wszystko zgodnie z zasadami fair play, grajcie dalej spokojnie.

## • EverQuest: Shadows of Luclin

Tak jest - kolejny dodatek do EQ, ultrapopularnego MMORPG-a, stworzonego przez Verant i ok. 200 000 fanów na całym świecie, już w drodze. Co nowego oferuje? Nową rasę - Kerran, nową klasę - Beastlord. Prócz tego 25 stref, miasto dla rozpoczynających przygodę i... wiele, wiele innych drobniaczek!





## Coś Nowego

## • Stołowy Władca Pierścieni

News: niezapelnia tyczy się komputerowych, gier jednak - z całą pewnością! Jego umieszczenie usprawiedliwione jest rangą wieści - oto świat tolkienowego Śródziemia będzie miał



wreszcie godnego reprezentanta wśród gier stołowych! Za jego przygotowanie odpowiada nie kto inny, jak brytyjski Games Workshop, twórca Warhammer Fantasy Battle czy Warhammer 40000 (za o mutacjach, jak Epic czy Mordheim nie wspomnę...), co oznacza, że na 99 procent będzie to produkt bezbłędny! (25 lat doświadczeń GW musi zapracować.) Przypominamy też, że pierwsza część filmowej trylogii, "Drużyna Pierścienia", pojawił się już na gwiazdkę, co oznacza, że Games Workshop wstrzelił się dokładnie w czas największej gorączki "Władcy Pierścieni"! No cóż, jeśli to nie jest produkt skazany na sukces, to już nic nie jest.

## • Independence War 2

Czyli jest ów sequel do kultowego już I-War, wyjaśniać nie zamierzam. Spójrzcie zresztą na screen i już po złapaniu kolejnego oddechu odpowieszcie sobie sami...



## • Mapy do X-COM Enforcera

MicroProse nie ustaje w próbach ukazania świata X-COM z każdej możliwej strony. Recenzję ich ostatniej, moim zdaniem niezbyt trafiającej w gusta tzw. "starych fanów" serii, propozycji - X-COM Enforcer, znajdziecie w tym numerze. Tu natomiast prosta informacja: na oficjalnej stronie tegoż pojawiły się pierwsze zestawy dodatkowych map deathmatchowych. Jeśli więc czujecie pragnienie, by przypiec ogniem innego enforcera w nowym otoczeniu - to coś dla ciebie.

## • Współtworzyć Thiefa III...

Nie niemożliwe. Na stronie ION Storm (tego dobrego, tego pod światłym przywództwem Warren Spectora) pojawiły się oferty pracy



*"Wszechświat - ostateczna granica..."* Tymi słowami zaczyna się każdy z niezliczonej liczby odcinków pewnego popularnego serialu. Być może dla tysiąch (i nie tylko) i paradujących w obcisłych wdziankach kapitanów kosmos rzeczywście stanowi ostateczną granicę. Jednak dla wszelkiej maści twórców komputerowych, filmowych i literackich jest to temat, w którym nie ma absolutnie żadnych granic, nie obowiązują żadne realia. Stąd też zalewa nas powódź szeroko pojętego science fiction. Z drugiej strony taka swoboda sprawia, że potrzeba nie lada talentu i wyobraźni, aby stworzyć wybijające się ponad przeciętność dzieło. O wiele łatwiej podążyć utartą już ścieżką i oprzeć się o istniejący i sprawdzony pomysł na wizję kosmosu. Tak też zrobili panowie z Realm Interactive, którzy już za niedługo powinni uraczyć nas Trade Wars: Dark Millennium - nową sieciową grą strategiczną.

## Pepin Krootki

**W** trosce o wierność oryginałowi pod szyldem Epic Interactive Strategy zakupiono prawa autorskie do uniwersum Trade Wars. Do tej pory mogliśmy się z nim zapoznać chociażby dzięki turowej grze sieciowej opartej o nieco przestarzały protokół BBS. Zgodnie z zapewnieniami autorów nowa odsłona ma zachować klimat

oryginału, przenosząc rozgrywkę w czas rzeczywisty i umożliwiając jednocześnie uczestnictwo tysiącom graczy z całego świata. Nie bez znaczenia jest fakt, że do współpracy zwerbowano największych maniaków uniwersum Trade Wars. Podróżując po Stanach i odwiedzając konwenty, autorzy natrafili na prawdziwe osobowości, które odcisnęły znaczące



piętno na projekcie. Dzięki temu gra ma być w stu procentach zgodna z oryginałem i wychodzić naprzeciw oczekiwaniom graczy.

W materiałach prasowych Trade Wars klasyfikowana jest pospolitym skrótem RTS. Wszystko jednak wskazuje, że nie będzie to kolejna gra powielająca utarte schematy. Autorzy podkreślają znaczenie rozbudowanej warstwy RPG, która ma wyróżniać ich dzieło na tle innych produkcji. Niestety nie chcą na razie zdradzać, na czym miałyby to polegać.

Śmiem podejrzewać, że w Polsce Trade Wars nie są zbyt znanym systemem, który obit się o uszy chyba tylko najbardziej zatwardziałym fanom fantastyki. Dlatego pozwolę sobie na parę słów wyjaśnienia, choć przyznam, że także moja wiedza na ten temat nie jest imponująca. Właściwie to ogranicza się do tego, co wyczytałem w lakonicznym wprowadzeniu dostarczonym w press packu. Widać, że silono się, aby ten krótki tekst brzmiał bardzo poetycko i patetycznie. Efekt jest raczej mętny i niezrozumiały, a cała poetyckość sprowadza się do częstych powtórzeń czasownika "rozprzestrzeniać się" (ciemność, chaos, imperium, konflikt... obowiązują po całej galaktyce), który występuje w każdym niemal akapicie. Z grubsza sprawy przedstawiają się tak: dawno, dawno temu (jakieś dziewięć tysięcy lat) ludzkość żyła sobie w pokoju i w dostatku, kolonizując kosmos pod skrzydłami potężnych imperiów. Potem nastąpił tajemniczy kataklizm i wszystko pograżyło się w ciemności. Rodzaj ludzki po raz kolejny podniósł się jednak z upadku i rozpoczął mozolną wspinaczkę ku niebiosom i odkupieniu. Wkrótce przekształciła się ona w prawdziwy wyścig ku gwiazdom, a przy okazji dała o sobie znać ciemna strona ludzkiej natury. Nastąpił wiek chaosu, w którym liczy się tylko chciwość i żądza władzy.



Mimo desperackich prób, nikt już nie jest w stanie sprawować kontroli nad pozostałościami potężnego niegdyś imperium. Lekcje świetnej przeszłości zostały porzucone, tak jak zapomniane zabawki dziecka, które z czasem dorosło. Nie ma już ani przyszłości, ani przeszłości.

Uff... Pewnie jest to rzeczywiście ciekawy, mroczny system. Szkoda tylko, że spróbowano go opisać w takim skrócie. Gdybym miał do dyspozycji nie tych parę linijek, lecz całą objętość książki, z pewnością przedstawiłbym go lepiej.

W Trade Wars zadaniem gracza jest zbudowanie wielkiego kosmicznego imperium. Wymagać to będzie ustanowienia sieci dochodowych szlaków handlowych, wydobywania surowców, pirackiego nękania transportów przeciwnika, polowania na zwierzęcą (!) oraz oczywiście prowadzenia wojen. Wszystko to pod auspicjami jednej z odległych cywilizacji, która dysponuje odmiennymi predyspozycjami, technologią i kulturą.

W poszukiwaniu szczęścia graczom przyjdzie przemierzać ogromny trójwymiarowy wszechświat, który odwzorowano z dbałością nawet co do najmniejszego szczegółu. Zresztą spójrzcie na screeny. Prawda, że ładne? Może nie jest to szczyt możliwości współczesnych komputerów, ale przecież nie każdego stać na G-Force i Pentium III, a trzeba pamiętać, iż T.W. adresowane jest do bardzo szerokiego kręgu odbiorców. Autorzy oczekują, że do zabawy włączą się setki tysięcy graczy z całego świata (marzenia?). W razie zbytniego tłoku wszechświat gry ma być podzielony na partie, w których jednocześnie zmagać się będzie ze sobą po kilka tysięcy graczy. Oprócz tej monumentalnej rozgrywki mają się także odbywać krótsze zawody z ograniczonym limitem czasu oraz turnieje.

Osobiście najbardziej ciekawi mnie jednak tryb przeznaczony dla setek (w setki tysięcy deklarowane przez twórców nie chce mi się jakoś wierzyć) uczestników. Czyżbyśmy mieli do czynienia z porządną grą sie-

tworzonym przez setki powiązanych graczy (demokracja??). Nie widzę innego sposobu na przeżycie w tym świecie...

Aby zapewnić sobie taką liczbę uczestników sieciowej rozgrywki, Realms Interactive podjął prace nad konwersją swojego tytułu na różne platformy (aby nie ograniczać grona potencjalnych graczy tylko do użytkowników Windows). Tak więc najprawdopodobniej Trade Wars doczeka się wersji na Playstation 2, Mac'a oraz pod Linuksa. Termin wydania wersji pecetowej zapowiedziany jest na drugą połowę 2001 roku. Jednak radzę się nie gorączkować - pomimo że Realms Interactive wznieciło wokół swej gry dużo szumu, to tak naprawdę nie znalazło jeszcze dla niej wydawcy! Miejmy nadzieję, iż nie prze-



## • Arx Fatalis

Roleplay FPP. Klimaty - horror. Twórca - francuskie Arkane Studios. Mówić dalej czy wolicie spojrzeć na screen?



## • Mortal Kombat 5?

Tak, ale nie na PC, lecz wyłącznie na konsole trzeciej generacji - jak Xbox. Może to i lepiej?

**Trade Wars**  
Realm Interactive



STRONA  
GŁÓWNA

CO NOWEGO

GRY  
KOMPUTEROWEGRY KARCJANE  
I RPG

KSIĄŻKI

FILMY DVD

AKCESORIA  
I GADŻETY

## WIRTUALNY ŚWIAT POLECA

Pełną ofertę gier znajdziesz w naszym sklepie internetowym [www.wirtualny.com](http://www.wirtualny.com)


Zamawiając pakiet  
DIABLO II +  
DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION  
otrzymasz  
**GRATIS**  
grę BALDUR'S GATE II: ZŁOTA EDYCJA

**199 PL**

Kupując ten pakiet oszczędzasz 138 zł!



Zamawiając pakiet  
BALDUR'S GATE II +  
BALDUR'S GATE II: TRON BAALA  
otrzymasz  
**GRATIS**  
grę PLANESCAPE: TORMENT

**199 PL**

Kupując ten pakiet oszczędzasz 138 zł!



W pudełku z grą  
FALLOUT TACTICS  
znajdziesz:  
grę FALLOUT 1,  
grę FALLOUT 2,  
dysk dodatkowy  
zawierający  
dodatkową misję  
do gry Fallout  
Tactics oraz grę  
w "papierowego"  
Fallout'a

**99 PL**

FALLOUT TACTICS



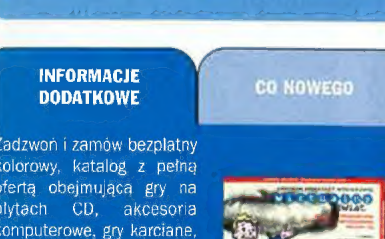
**99 PL**

COSSACKS



**119 PL**

EMPEROR BATTLE FOR DUNE



**129 PL**

COMMANDOS 2



**19 PL**

MDK



**29 PL**

FAUST



**29 PL**

JAGGED ALLIANCE 2.5



**29 PL**

GIANTS



**30 PL**

DUNGEON KEEPER 2



**33 PL**

NBA LIVE 2000



**49 PL**

ADAS I PIRAT BARNABA 2



**79 PL**

NA KŁOPTY PANTERA



**79 PL**

SIMS - BALANGA



**79 PL**

THE SIMS - MISJE



**79 PL**

PIZZA CONNECTION 2



**79 PL**

WORMS WORLD PARTY



**79 PL**

DRACULA



**99 PL**

ICEWIND DALE ZŁOTA EDYCJA



**99 PL**

COLIN MCRACE RALLY 2



**99 PL**

SUDDEN STRIKE



**99 PL**

EUROPA UNIVERSALIS



**99 PL**

NASCAR RACING 4



**119 PL**

BLACK & WHITE



**119 PL**

HALF-LIFE GENERATIONS



**119 PL**

THE SIMS



**129 PL**

TROPICO



**199 PL**

BALDUR'S GATE II - NIMA ED. MDK

W pakiecie znajdziesz: grę Baldur's Gate II, grę Baldur's Gate, dodatkową misję z Wybrzeża Mroczu, książkę Baldur's Gate, karty, minigrę



CENTRUM SPRZEDAŻY WYSŁKOWEJ

# wirtualny świat

wirtualny.com

Tel. (0-22) 519 69 69

fax : 519 69 70, [www.wirtualny.com](http://www.wirtualny.com)

ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa

e-mail: [wirtualny@wirtualny.com](mailto:wirtualny@wirtualny.com)PRACUJEMY: PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK W GODZINACH 8<sup>00</sup> - 18<sup>00</sup>  
W SOBOTY W GODZINACH 10<sup>00</sup> - 14<sup>00</sup>PRZED  
PREMIERĄ

CO NOWEGO

GRY  
KOMPUTEROWEGRY KARCJANE  
I RPG

KSIĄŻKI

FILMY DVD

AKCESORIA  
I GADŻETY

**ZANIM ZAMÓWISZ PRZED PREMIERĄ KONIECZNIE PRZECZYTAJ** W tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będą to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadżety związane z grami. UWAGA, Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.

## DIABLO II LORD OF DESTRUCTION - EXPANSION SET

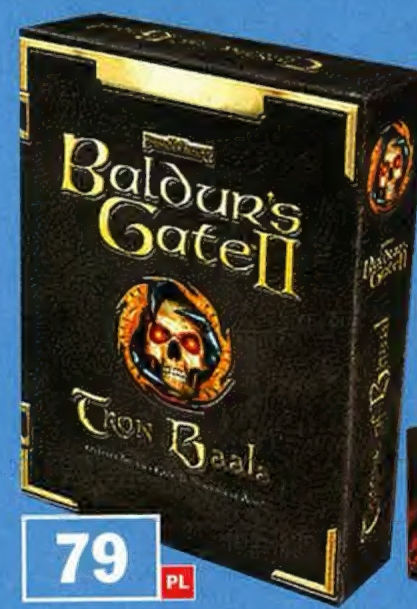
**79 PL**


Zamawiając przed  
premierą grę Diablo 2  
- Pan Zniszczenia  
otrzymasz  
**GRATIS**  
grę PIZZA SYNDICATE

PREMIERA: 29 CZERWIEC 2001

Akcja dodatku będzie się toczyć na dalekiej północy, zamieszkaną przez barbarzyńców. Wyruszymy tam w poszukiwaniu Baale - ostatnim ocalałym Księciem Piekieł. Baal i jego stłuszczeni do zniszczenia Kamienia Świata chroniącego Ziemię przed inwazją sił piekielnych. Jeśli to zadanie im się powiedzie, Zło zaleje cały świat i nikt nie będzie mógł go pokonać. Czy jesteś gotów stawić czoła najpotężniejszemu z demonów aby ocalić świat? W Lord of Destruction pierwszą zmianą, która rzuca się w oczy jest grafika - właściciele silniejszych maszyn będą mogli zachwycać się grafiką w rozdzielczości 800 x 600. Już po pierwszych opublikowanych screenach widać, że w tej rozdzielczości grafika prezentuje się imponująco. W połączeniu ze wspomnianą sprzetową akceleracją, na ekranach komputerów otrzymamy prawdziwą, graficzną urozę. Kolejnym bardzo ważnym uzupełnieniem są dwie zupełnie nowe postacie - Druid i Zabójczyni. Każda z nich posiadać będzie po trzydziestu unikalnych czarów i umiejętności.

## BALDUR'S GATE II - TRON BAALA

**79 PL**

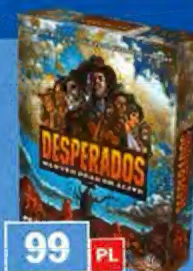
Baldur's Gate II Tron Baala, zawiera nową opowieść, historia związana jest z legendą „dziecka Baala” i zawierać będzie zupełnie nowe lokacje między innymi Twierdzą Strażników, Miasto Saradusch i tajemniczą Otchłań, czary, poprawione procedury zachowań mieszkańców i spotykanych przez nas postaci. W grze także zupełnie nowa klasa postaci - Dzik Czarownik.

PREMIERA: 18 LIPIEC 2001



Zamawiając przed  
premierą dodatek Tron  
Baala otrzymasz  
**GRATIS**  
grę  
WEHICUL CZASU PL

## DESPERADOS

**99 PL**

Desperados to gra strategiczna, której klimat można porównać do mieszanki „Siedmiu Wspaniałych” i „Komandosów z Nawarony”. Pokieruj oddziałem „łowców głów” w 25 misjach.

PREMIERA: WRZESIEŃ 2001

Zamawiając przed premierą grę DESPERADOS  
otrzymasz GRATIS grę KINGDOM UNDER FIRE PLINFORMACJE  
DODATKOWE

CO NOWEGO

Zadzwoń i zamów bezpłatny kolorowy katalog z pełną ofertą obejmującą gry na płytach CD, akcesoria komputerowe, gry karciane, książki o tematyce fantasy, filmy na DVD. Znajdziesz w nim pełną informację o produktach.

## CO ZYSKujesz KUPUJĄC U NAS

- Stałe, zryczałtowane koszty wysyłki w wysokości 6 zł.
- Do każdego zamówienia dołączamy kolorowy katalog z naszą pełną ofertą.
- Program otrzymujesz najpóźniej w 3-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia. Nie dotyczy zamówień przedpremierowych.
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 48 h. (za dodatkową opłatą)
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.
- Ceny zawierają podatek VAT.

KSIĄŻKI

GRY  
KOMPUTEROWE

FILMY DVD

GRY KARCJANE  
I RPGAKCESORIA  
I GADŻETY


**TEL**



**TEL**



**29**

Już niedługo, na kartach książek, będziesz mógł poznać dalsze losy bohaterów znanych Ci dotąd z gier komputerowych. Sprawdź, co było później...

PREMIERA: LATO 2001

ABY ZŁOŻYĆ ZAMÓWIENIE ZADZWOŃ : (0-22) 519 69 69 LUB ODWIEDZ NASZ SKLEP W INTERNECIE: [WWW.WIRTUALNY.COM](http://WWW.WIRTUALNY.COM)

## NAJLEPSZE ZAKUPY W INTERNECIE - 24 h

# wirtualny.com

W naszym sklepie znajdziesz wszystko, co potrzebne prawdziwemu entuzjastce komputerów, internetu i fantastyki. Na naszym serwerze znajdziesz m.in. gry komputerowe, gry karciane, książki, komiksy, filmy DVD, figurki, akcesoria komputerowe. Wszystko to po najniższych

cenach w kraju. Sprawdź sam. Na naszej stronie znajduje się również serwis z aktualnymi informacjami z rynku gier komputerowych. Odwiedź nasz sklep internetowy i weź udział w konkursach, skorzystaj z promocji i zrób najlepsze zakupy w swoim życiu.

W naszym sklepie czekają na Ciebie najniższe ceny, aukcje, konkursy i darmowe demo.

Odwiedź najlepszy serwis o grach komputerowych:  
<http://www.gry.wp.pl/>



## Coś Nowego

## • Sudden Strike Forever

...czyli pierwszy z zapewne wielu dodatków do tego wyśmienitego wojennego RTS-a. SS Forever w telegraficznym skrócie to: 30 nowych jednostek (w tym czwarta strona konfliktu: Brytyjczycy), nowe kampanie, nowe plansze multiplayer oraz cała masa usprawnień i szlifów, m.in. możliwość jazdy tyłem w pojazdach czy "wyszukiwanie ścieżek". Warto też wspomnieć o dołączonym do gry edytorze map i misji. Data premiery Sudden Strike Forever - 29 czerwca 2001.



## • IBM i ulice San Francisco

Niacodzienną i jak się okazuje - niezbyt legalną (że o wątpliwej jakości merytorycznej, bo pod hasłem "Peace, Love i Linux", nie wspominając kampanię reklamową przeprowadził w początku maja IBM w San Francisco. Całość polegała na... sprayowaniu (wrzutach) tegoż hasła na chodnikach. Czy może dziwić fakt, że władze miasta San Francisco nie odniosły się ze zrozumieniem do inicjatywy błękitnego giganta?

## • EM@IL Games - koniec?

Lecący w dół NASDAQ odbija się czkawką nawet u największych i najprawdopodobniej stając się przyczyną śmiertelnego zejścia z rynku również EM@IL Games - play-by-emailowej gałęzi Infogrames, EM@IL Games w swym krótkim, bo zaledwie dwuletnim, życiu zdążyły wydać zarówno Scrabble, Battleship, jak i NFL Football, Nascar czy X-Com. Ale... czy będzie nam ich brakowało?

# Watchmaker



Trecision Net-ert@inment zapowiada niezwykle pomysłową grę - Watchmaker. Po obejrzeniu demka usiadłem i dość długo nie mogłem złapać oddechu. Zaprawdę, zaprawdę powiadam wam, błogosławieni małuczy, albowiem oni tworzyć będą rzeczy wielkie. Ciekawość bierze zapytać, dlaczego w gatunku przygodówek ciągle dzieje się coś nowego, a wspaniałe eRPeGi czy rewelacyjne eRTeeSy w zasadzie w kółko powielają jeden pomysł, a ich najciekawsze ostatnio osiągnięcia powstają na skrzyżowaniach dróg z grami przygodowymi (Darkstone, Evil Islands czy choćby Summoner)?

## Anakha

**T**reścią gry Watchmaker jest rozwikłanie spisku zawiązanego przez członków starych sekt, które posługują się zdolnościami paranormalnymi, i zawładnięcie machiną stworzoną przez tajemniczego Twórcę Straży. Machina ta ma opłonić i połączyć w jedną niewidzialną dla naszych oczu i niedostępną zwykłym zmysłom, a istniejącą na Ziemi od dawien dawna źródła mistycznej i strumienie potężnej energii.

Grę prowadzi się jakby dwutorowo - będziesz się wcie-



lać w postać Darrela Bone'a, byłego pracownika Scotland Yardu, który specjalizuje się w zjawiskach paranormalnych, oraz w uroczą Victorię Conroy - młodą i przebiegłą prawniczkę. Razem trafiają do austriackiego zamku, w którym zaczynają śledztwo. Gracz będzie na przemian kontrolował obie postacie - bo tylko takie działanie przyniesie pożądane efekty. W niektórych na przykład sytuacjach Victoria będzie mogła użyć

swoich uroków, by zagaądać jakiegoś strażnika, tym samym pozwalając Darrelowi na zbadanie interesującego ich oboje przedmiotu lub miejsca. We dwójkę tworzą niezwykle skuteczny zespół (przypominam, że podobne efekty stosowali chłopcy z Lucas Arts - w Maniac Mansionie, Zack

McCrackenie, Hej! Gdzie wy teraz, gry mojego komputerowego dzieciństwa? "Liliowy Negr otula futrem was" - Day of Tentacle i kilka innych świetnych przygodówek. Podobnie jak i w przypadku tamtych gier - sła- bością jej jest to, że wiele sytuacji można rozwiązać tylko w sposób, który zaplanowali twórcy gry. W obejrzanym przeze mnie programie demonstracyjnym trzeba było wydobyć jakiś blyszczący przedmiot z dna ba-

## WKRÓTCE W SPRZEDAŻY!



SPRZEDAŻ WYSŁĘKOWA  
ZAMÓW JUŻ DZIŚ  
(0-22) 519 69 69  
www.wirtualny.com

Wersja polska i  
wyłączna dystrybucja w Polsce  
**CDPROJEKT**  
www.cdprojekt.com

**BLIZZARD**  
ENTERTAINMENT  
www.blizzard.com

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00  
© 2001 Blizzard Entertainment. Wszystkie prawa zastrzeżone. Lord Of Destruction jest znakiem handlowym a Diablo są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Blizzard Entertainment w U. S. A. i innych państwach. Wszystkie znaki handlowe należą do ich prawnych właścicieli.



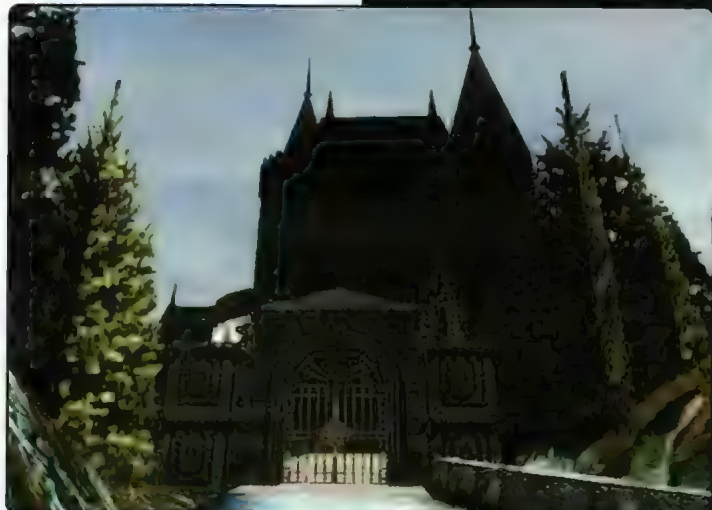
## Coś Nowego

## Arcanum dopiero we wrześniu

Tworzone przez autorów Fallouta i wyzyskiwane przez fanów komputerowego role-playing Arcanum: of Steamworks and Magic Obscura okazało się nie spełniać norm jakościowych ustanowionych przez Siennę i dostało jeszcze kilka miesięcy na przeprowadzenie niezbędnych poprawek. Co to oznacza dla nas? Ano, do września z gry w Arcanum nici. Swoją drogą - w czerwcowym CDA ukazał się obszerny beta-test tej gry. Wychodzi na to, że warto trzymać się blisko.

## Storsky &amp; Hutch

Jak informuje Empire Interactive, jednym z pierwszych tytułów opracowywanych na podstawie zakupionego od Criterion engine'a będzie komputerowa adaptacja popularnego (zalesy gdzie i kiedy...) serialu o parze niepozornych, lecz mimo to supergłównych...



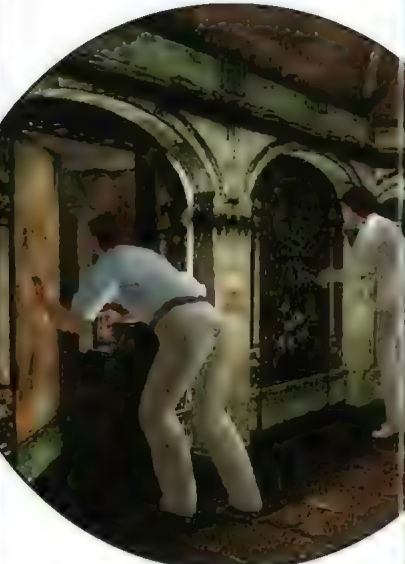
senu. Normalnie człek byłby się rozebrał do gąteł, dał nura i po sprawie. Ale życie miłośnika gier przygodowych nie takie proste - robaczku. Trzeba... no, nie będę wam psuć przyjemności... ale rzecz cała sprowadza się do spuszczenia wody z całego basenu... co wydaje mi się przedsięwzięciem trochę pozbawionym sensu. Ale tak już bywa w przygodówkach...

Całą grafikę utrzymano w konwencji 3D i wiercie mi - rosi naprawdę wrażenie. Interfejs nie jest jednak taki, jakiego można by się spodziewać - jest to w całości stare, dobre "międzymordzie" typu "wskaż i kliknij", LPM bada i egzaminuje konkretny przedmiot, PKM go używa. Miłośnicy utworów Lucas Arts wiedzą doskonale, o czym mówię - a zdrowo kłęb, kiedy musieliby zmienić intuicję i niemal idealny w dawnych grach system na sterowanie prawie całkowicie oparte na klawiaturze. Co prawda, w Watchmakerze postaci odpowiadają również na polecenia wydawane im z klawiatury. Podprowadziwszy postać do jakiegoś przedmiotu, uderzamy w klawisz spacji i oto zyskujemy widok w 3D, co pozwala niekiedy na dokonywanie ciekawych odkryć i spostrzeżeń.

Gra ma być ukończona mniej więcej w połowie 2001 roku i wygląda na to, że chłopcy z Trencision mają naprawdę gorący towar w dłoniach. Podczas gry ważnym elementem będzie upływ czasu, nieliniowa intryga i znakomite dialogi. Ostawiona machina, zbudowana przez tajemniczego geniusza w XVII wieku, może wywołać ogólnoswiatową katastrofę. Znajdziemy ją w Austrii w czternastowiecznym zamku, który architektonicznie bije o głowę słynny, zbudowany przez Ludwika Bawarskiego, Neuschwanstein. Zamek to istny labirynt, a poruszanie się w nim wymaga przebiegłości, taktyki i dyplomacji. Trzeba wypytać służbę i gości, dokonując niekiedy cudów inwencji, by zdobyć choćby zwykły klucz.

Twórcy gry chcą się, że wykorzystali technologię 3D, by zapewnić graczowi wrażenie pełnego uczestnictwa w grze. Zwrócono też sporo uwagi na to, by dodać jak najwięcej szczegółów. Obiekty, przedmioty i kolacje, jako się rzekło, mogą być oglądane z perspektywy pierwszej osoby (widzenie oczami animowanej postaci) i trzeciej (oglądasz je jakby z boku). Sam decydujesz o tym, który z widoków wybrać. Wszystko to bardzo wciąga i po chwili zatracasz się na tyle, że zapominasz, gdzie tak naprawdę jesteś - przed ekranem kompa czy w lochach austriackiego zamczyska. W dodatku obie postacie wcale nie muszą znajdować się w tym

samym pomieszczeniu - mogą sobie pomagać, umówiwszy się wcześniej, że coś zrobią wspólnie i o określonej porze. Każda z postaci ma swoje upodobania i animozje - trzeba ci będzie w pełni je pojąć, bo inaczej ugrzęzniesz bez nadziei. Istotna też będzie wspólna wymiana wiadomości i doświadczeń. Od razu też widać, że będziesz musiał przełamać ich wzajemną niechęć - Darrel nie przepada za kobietami i nie bardzo podobają mu się pomysły, że musi współpracować z przedstawicielką "poci przeciwpołożnej". Victorii nie podobają się natomiast świadomości, że Darrel, jako znany i sprawdzony do tej pory specjalista, będzie przyglądał się jej poczynaniom dość krytycznie. Darrel jest bezpośredni jak cios łotem przez łeb, Victoria zaś to wytrawna negocjantka. Gdy misja robi się coraz bardziej niebezpieczna, oboje zaczynają współpracować - początkowo tylko po to, by wyjść cało z opresji - później nauczają się sobie ufać i wzajemnie na sobie polegać.



Gra ma zawierać ponad 80 większych lokacji wewnątrz zamku - i pod nim. Gracz może poruszać się wszędzie, gdzie zechce (oczywiście zakładając, że ma klucze do niektórych drzwi). Wszystko razem osadzone jest w czasie podobnym nieco do tego, z jakim zetknęli się gracze, którzy mieli przyjemność towarzyszyć przygodom Laury Bow w Dagger of Amon Ra. Teoretycznie, trzeba się uwinąć przed północą, ale czas popychają naprzód pewne sukcesy w działaniach pary detektywów.

Wszystkiemu towarzyszy niezbyt natrętnie serwowana muzyka, która nastrojem odpowiada grze. Samemu zamku próżno by szukać w całej Austrii - jego plany zostały jednak narysowane przez architekta, który postarał się o oddanie autentycznej atmosfery alpejskich zamczysk. Gra ma się pojawić pod koniec listopada - a jej twórcy prowadzą rozmowy z Topware'em, więc zapewne zobaczymy ją też w Polsce.

Watchmaker  
Trencision



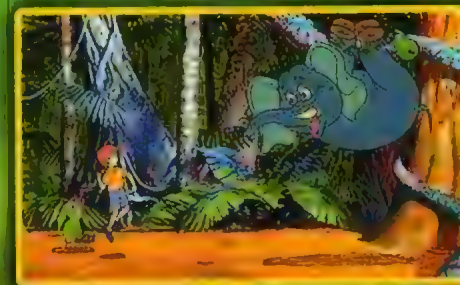
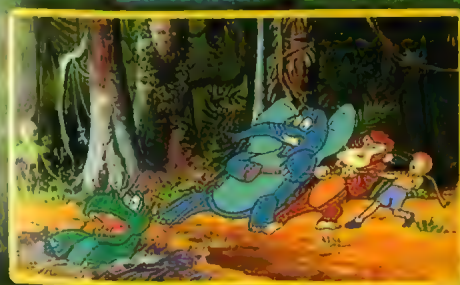
## JUŻ W SPRZEDAŻY!

Nowe przygody dzielnego Adasia we wspaniałej grze dla dzieci

# Adas i Pirat Barnaba 2

49<sup>90</sup>

W rolach głównych  
Jan Piechociński  
i Wiktor Zborowski



Adas i Pirat Barnaba 2, to kontynuacja przygód Adasia - odważnego chłopca podróżującego po całym świecie. Pewnego dnia Adas znajduje bardzo starą mapę, na której jest zaznaczone miejsce ukrycia pirackiego skarbu. Niestety, o mapie dowiaduje się również zły pirat Barnaba. Barnaba postanawia zdobyć skarb i uwięzić wszystkie afrykańskie zwierzęta, aby później sprzedać je kupcom. Ty jako Adas musisz udaremniać plany nieczestnego Barnaby i uwolnić wszystkie zwierzątka. Adas i Pirat Barnaba 2 to gra ze wspaniałą „kreskówkową” grafiką z wielopoziomowym, przesuwającym tłem i dynamiczną akcją przeplataną elementami logicznymi. Gra jest pozbawiona scen przemocy.

SUPER  
PREZENT

W pudełku z grą  
Adas i Pirat Barnaba 2  
znajdziesz niepowtarzalną,  
oryginalną myszkę  
komputerową z logo gry.

GRATIS!











TOTAL AIR WAR

# CD-Action DVD#3 już w sierpniu!



**CDA  
3xCD**

- kioski
- salony prasowe
- Empiki
- wysyłka z redakcji



**CDA  
DVD#3  
+ 1 CD  
z pełną grą**

- salony prasowe
- Empiki
- wysyłka z redakcji

**UWAGA! Pierwsze 500 osób, które wpłacą 27 zł 50 gr na trzecią edycję CDA DVD, mogą otrzymać dodatkowo drugi egzemplarz CDA DVD#2 za 5 zł. Proszę na przekazać zaznaczyć w tym celu dodatkowe pole! Ostateczny termin przedpłaty: 30.06.2001.**

**Razem:  
CDA DVD #3 + #2 = 32,50 zł**

Szczegóły na stronach poświęconych prenumeracie!

**U NAS DOSTANIESZ WIECEJ ZA TAKĄ SAMĄ CENĘ**

SKLEP WYSYŁKOWY



**TOMSOFT**

ul. Krzywa 4, 05-077 Wesola 4, tel. (022) 773 19 82, (060) 128 23 63, fax: (022) 773 36 14, e-mail: tomsoft@tomsoft.com.pl

**CZYNNE 7 DNI W TYGODNIU od 9 do 18**  
Zadzwoń, prześlemy bezpłatny katalog, lub złóż zamówienie przez Internet a będziesz ta drogą otrzymywał regularnie naszą aktualną ofertę

**TYLKO U NAS:**

- Zamawiając programy za minimum 69 zł - dostajesz firmowy długopis
- 99 zł - DODATKOWO dostajesz FIRMOWY PORTFELIK
- 119 zł - DODATKOWO dostajesz ZA DARMO PŁYTĘ Z GRA NIESPODZIANKA (PEŁNĄ WERSJĘ)
- 159 zł - DODATKOWO dostajesz (do wyboru) FIRMOWĄ LATARKĘ LUB PORTFELIK

**DUAL SPEED DRIVE**  
Technologia Force Feedback  
PC/PSX  
**279 zł**

- współpraca z komputerami PC oraz konsolami PS1/PS2
- wykorzystuje protokół Force Feedback
- 15 programowalnych przycisków
- pełnowymiarowe pedały gazu i hamulca oraz manetka zmiany biegów i hamulec ręczny
- regulacja nachylenia oraz długości kolumny kierownicy

1 rok gwarancji



Age of Empires - pl 19,90	Earth 2140 + misje - pl 19,90	Jack Orlando - pl 19,90	New Beat 2000 - pl 19,9	Speedway - pl 19,9
Baldurs Gate Gold - pl 99	Emergency - pl 19,90	Jagged Alliance 2.5 U.B. - pl 29,9	Nox 39	Star Wars: Jedi Knight... 79
Baker's Undying 119	Eksterminacja - pl 19,90	Knight's & Merchants - pl 19,9	Red Alert 19,9	Star Wars: X-Wing Alliance 79
Civil McRae Rally 2.0 - pl 99	Giants Obywatel Kabuto - pl 29,90	Koszykówka Manager 2001 - pl 99	Red Alert 1 + Red Alert 2 39	Star Wars: Wing Collectors... 79
Eksterminacja 2: Próba Czasu - pl 69	Gorky 17 - pl 19,90	Might & Magic 8 - pl 79	Settlers 3 Gold - pl 39	Submarine Titans - pl 49
Eksterminacja 2: Land Warrior 99	Grim Fandango - LUCAS 79	Moto Racer 2 79	Shadows of Death - pl 39	Sudden Strike - pl 99
Dracoon - pl 79	Heroes Chr.: Szarża Smoków - pl 79	Need for Speed 4 39	Shogun: The Mongol Inv. - pl 79	The Course of Monkey Island 79
Empire Keeper 2 - pl 39	Heroes Chr.: Władca Żywiół - pl 79		Sims - pl 119	Zeus + misje + edytor + encyklopedia 129

**AKCESORIA LOGITECH**

**POSTAW NA JAKOŚĆ!!!**

WSZYSTKIE PRODUKTY POSIADAJĄ  
12 MIESIĘCZNĄ GWARANCJĘ

**WingMan® Force 3D**  
339 zł

**WingMan® Precision™ Gamepad**  
69 zł

**WingMan® Attack**  
109 zł

**WingMan® Formula™ Force GP**  
459 zł

**WingMan® Extreme™ Digital 3D**  
189 zł

**WingMan® Rumblepad™**  
179 zł

**Cordless Desktop™**  
399 zł

**Pilot Wheel Mouse Optical**  
139 zł

**Cordless® Wheel Mouse**  
189 zł

**Cordless® Mouse Optical**  
339 zł

**Total Air War - the world's most complete Air War strategy game. Escape the confines of the single cockpit and take flight into any aspect of the Total Air War strategy where you control every key battle and command the war as it breaks.**

The world's most complete Air War strategy game. Escape the confines of the single cockpit and take flight into any aspect of the Total Air War strategy where you control every key battle and command the war as it breaks.

**SYSTEM REQUIREMENTS**  
• Processor: Pentium 166 or 200 MHz  
• RAM: 16 MB  
• Hard disk: 20 MB  
• Sound card: 16-bit compatible

**CD-ACTION**





# Kawaii

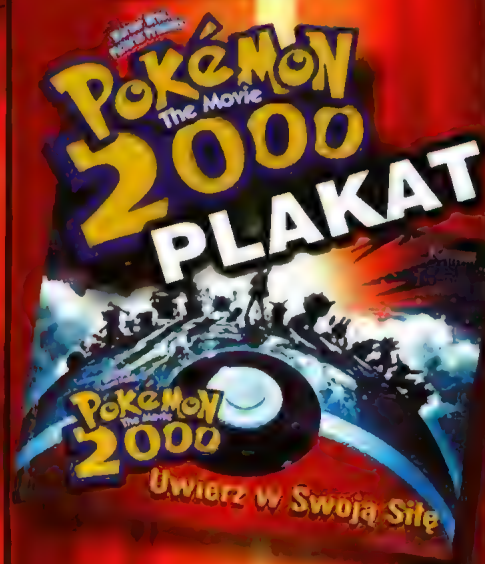
czerwiec/lipiec 2001

wewnątrz m.in.:

## DRAGON BALL



zestaw  
dragonballowych  
(i nie tylko)  
nalepek!!!



SZUKAJ W KIOSKU



WWW.KAWAII.PL

JUŻ WKRÓTCE DODATEK DO DOSKONAŁEJ GRY BALDUR'S GATE 2!

# Baldur's Gate II

## Tron Baala

Tron Baala to niezwykle dodatek do gry Baldur's Gate 2. Dzięki niemu odkryjesz nowe tajemnicze miejsca na terenach, które już przemierzałeś (olbrzymie podziemia zwane Twierdzą Obserwatora), jak również uzyskasz dostęp do całkowicie nowych, niezbadanych obszarów położonych na południe od Amn. Wyrusz w niezwykłą podróż do miasta Tethyr, by dopełnić swego przeznaczenia. Stań do ostatecznej bitwy ze złem i odkryj całą prawdę na temat swojego pochodzenia!

Baldur's Gate 2: Tron Baala to:

- 40 godzin dodatkowej zabawy.
- 40 nowych potężnych zaklęć oraz nowi niezależni bohaterowie.
- Osiem milionów punktów doświadczenia do zgromadzenia, możliwość osiągnięcia 40 poziomu.
- Całkowicie nowa postać - dziki mag.
- Walka z nowymi, potężnymi potworami zamieszkującymi Zapomniane Krainy.
- Profesjonalna polska wersja językowa opracowana przez zespół CD Projekt.

Więcej informacji o grze: <http://bg2.cdprojekt.com>

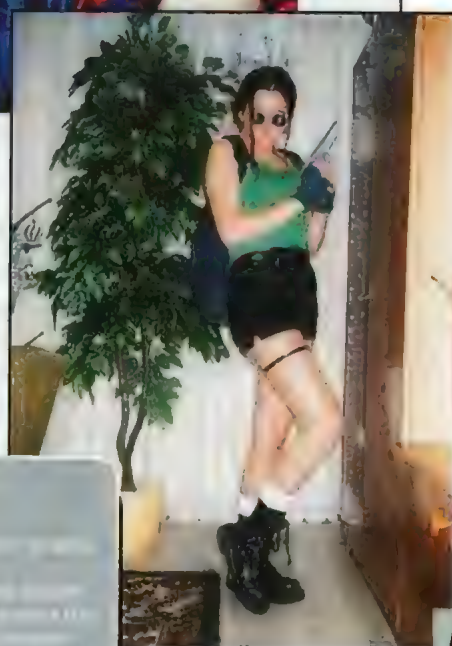
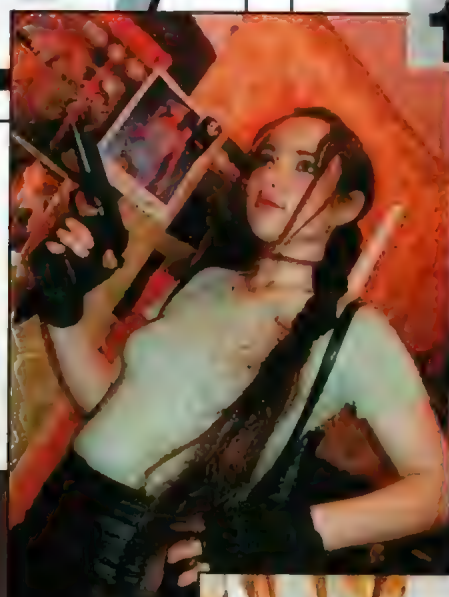
Logos for Black Isle, Dungeons & Dragons, and CD Projekt. Text: 'Współprodukcja: ZAMÓW JUŻ DZIŚ (0-22) 519 69 69'.



# Sobowtóry

**Oto kolejne propozycje:**

1. Iwona Fornal, lat 25 (! to nie pomyłka, ona naprawdę ma 25 lat i roczną córeczkę o imieniu - no, jakim? Jasne: LARA. Niesamowite!).
2. Daniel Wiśniewski i Miłosz Kowalik jako bohaterowie "Redneck Rampage".
3. Ewelina Czerwińska (15 lat) jako Jill Valentine z Resident Evil 3.
4. Marcin Piechocki (11 lat) jako Alicja z American McGee's Alice.
5. Karolina Kozłowska (14 lat) jako Lara.



## REGULAMIN KONKURSU

Argument presented by the Plaintiff's expert:

# TRAFFIC JUNKIE GOLD

## ZARZĄDZANIE FIRMĄ KOMUNIKACYJNĄ

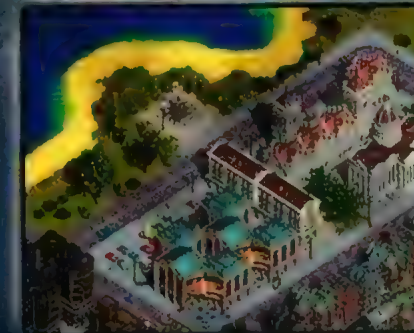


2CD



PI

**WKRÓTCE W SPRZEDAŻY W PRZYSTĘPNEJ CENIE!**

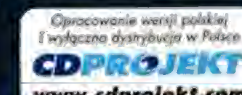


Traffic Giant Gold to wciągająca gra ekonomiczna, w której stajesz się właścicielem firmy komunikacyjnej. Celem gry jest stworzenie sprawnie funkcjonującej sieci połączeń autobusów, tramwajów oraz pociągów w wielkich, światowych metropoliach. Tętniące życiem, nowoczesne miasta zostały wykonane z najwyższą precyzją, a życie toczące się na ulicach oraz rosnąca populacja sprawia wrażenie prawdziwej metropolii. Dzięki prostej obsłudze oraz intuicyjnemu interfejsowi, gra w Traffic Giant Gold staje się prawdziwą przyjemnością.

Możliwość rozgrywki w trybie kampanii lub w pojedynczych misjach • ogromny wybór map największych, europejskich metropolii oraz dodatkowe misje zawierające mapy najśliczniejszych miast Ameryki • realistyczna grafika w wysokiej rozdzielczości, nawet do 1280 x 1024 wraz z opcją trzykrotnego zbliżenia mapy • ponad 500 różnorodnych budynków • duży wybór środków transportu, począwszy od małych autobusów a na kolei miejskiej kończąc • zmienna populacja, dzięki której miasto tętni życiem i wymaga dosłagowywania i modernizacji sieci komunikacyjnej • wysoki stopień inteligencji komputerowych przeciwników • możliwość gry w trybie wieloosobowym poprzez sieć lokalną i internet.



**ZAPISZ SIĘ WYSIŁKOWA**  
ZAMÓW JUŻ DZIŚ  
**(0-22) 519 69 69**  
[www.wismalev.com](http://www.wismalev.com)



Sklepy z gramii polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 872 80 18/Warszawa ul. Piłsnecka 2, tel. (0-22) 654 23 65. Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagniellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 2000 JoWood Productions Software AG. Wszelkie prawa zastrzeżone.



Los Angeles

17-19.06.2001

# Amerykański sen

Ameryka to wielki kraj. Nikt nie ma co do tego najmniejszych wątpliwości. W Ameryce wszystko jest większe. Tylko w Ameryce mały biedny czarny chłopczyk może wyrosnąć na bogatą białą kobietę (patrz: Michael Jackson). Tu nawet karły mają po minimum 2 metry wzrostu. Byłem tego świadkiem (J.P.), wybierając się (po raz pierwszy) za wielką wodę na targi E3.

Tym niemniej na widok hali (a właściwie kompleksu połączonych hal), w której miało miejsce to wielkopomne wydarzenie, nieco ugłębili mi się nogi. Nam się wydaje, że taki katowicki Spodek jest duży albo że warszawski Torwar nie jest mały itp. Tymczasem oba te obiekty można by umieścić (nawet!) w tej budowlonie, wcale by się nie zrobiło ośno. A właściwie... ciekawiej, gdyż ciekawiej jednak było. I nie dziwnego - skoro przez pomieszczenie przewalała się ludzka fala, a około 740 wystawców ze 100 różnych krajów rozstawiło swe kramy - niekoniecznie większe od byle warszawskiego sklepu. Był nawet jeden zamek, jak na oko tylko trochę mniejszy od krakowskiego Barbakanu; pominał pierwszą grę na motywach książek o Harrym Potterze. Warto jeszcze zaznaczyć, że zaraz obok znajduje się wielka hala (Staples), w której to Los Angeles Lakers rozgrywają swe mecze. Ale i ona dziwnie mała! (przy Convention Center).

Zapowiadano się też, bo (co wynikało z oficjalnego informatora) prezentowanych miało być około 2000 gier. Co



## Zapamiętaj te tytuły!

Poniższe gry są plonem naszych wędrówek po licznych halach i zakamarkach Convention Center. Jeśli jakaś gra przykuła naszą uwagę na czas dłuższy niż 5 minut, wpisywaliśmy ją sobie do notatek (spróbujcie użyć dyktafonu w ogólnym hałasie osiągniętym 90-100 dB). Świadomie staraliśmy się tu zachować "poszarpany" styl lakonicznych i robionych z konieczności a vista zapisków, oddających nasze wrażenia z odbioru danej gry. Po co? Abyście widzieli, jakie emocje "na gorąco" nami kierowały, a nie czytali suche, na zimno przemyślane, opracowane i konkretne informacje o tychże grach. (Ale spokojnie, takowe też będą, tyle że za miesiąc, gdy już starannie opracujemy to, cośmy z E3 przywieźli.) Ogólnie mówiąc - wymienione tutaj gry są tymi, które - NASZYM zdaniem - namieszą na listach przebojów, gdy się pojawią.

PS1 Aby uniknąć wszelkiej stronniczości, tytuły posortowaliśmy wedle alfabetu. Zaznaczamy też, że kierujemy się tu wybitnie swoim własnym gustem, który niekoniecznie może pokrywać się z waszymi odczuciami.

PS2 Na pytanie: "na jakim sprzęcie ta gra tak ładnie chodzi?", większość twórców gier 3D dostawała nagle ataków głuchoty bądź mamrotała coś w rodzaju: "eeee, to nie jest taki znowu szybki sprzęt". Co oznaczało, że jest tam AMD 850 + G-Force 2 + minimum 128 MB. Radzę więc wziąć na to poprawkę...

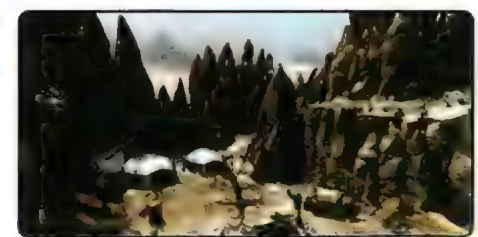
### ■ Aguanox (TPP, akcja)

- sama w sobie gierka jest po prostu strzelanką z symbolicznie zarysowaną fabułą. Powiedzmy, że coś jak G-Police, tyle że akcja osadzona jest pod wodą. Gra robiona jest z myślą o GeForce 3, z tym że prezentowana na Gef 2 też robi baaardzo pozytywne wrażenie. I to właśnie grafika i efekty świetlne są jej głównymi atutami. Bardziej wygląda na grę z PS2 niż z PC - ale czy to źle? Odrobina efektownego wizualnie fojenia też się może przydać.

### ■ Aliens versus Predator 2 (FPP)

- tu też chyba wszystkie opisy są zbyt długie. Gra jest dynamiczniejsza i krwawsza niż jej poprzedniczka - takie jest pierwsze wrażenie. Nie wiem, czy to złudzenie, ale marine jest wyraźnie trudniejszy do pokonania Obcym niż kiedyś. Naturalnie, są nowe bronie, lepsza grafika itp. Ale to oczywiście... 21 leveli w trybie single i prawie tyle samo w multiplayerze.

■ Atlantis 3 (przygodówka) - "mystyczna" gierka przygodowa o perfekcyjnie renderowanej grafice. Ponieważ przygodówek za wiele na E3 nie widziałem, choćby z tego powodu warto o niej pamiętać. Przy czym sama w sobie gra jest jak najbardziej OK!



### ■ Blood Omen 2 (TPP akcja)

- Kain powraca. Kurde, fajnie jest czasem być złym facetem. A jeszcze fajniej jest się w niego wcielić, szczególnie gdy gierka zaszuwa jak huragan, a klimat akcji można określić jednym słowem: gotycki. Dodatkowo jeszcze "do kwadratu", ale uznacie, że przesadzam.

■ Commandos 2 (akcja/sim) - engine 3D dodał grze życia, a (podobnie jak w wypadku Warcrafta 2) niczego

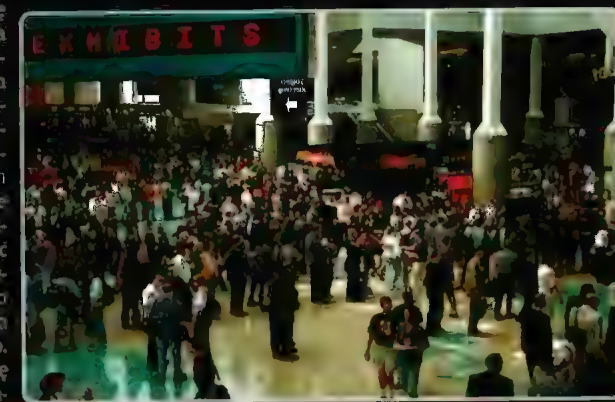
prawda, miła mi zredla, gdy okazało się, że gry na PC to góra 40% - reszta to zapowiedzi na Xboxa i PSX2, Nintendo Gamecube, Gameboy Advance itp. Ogólnie muszę powiedzieć, że konsole atakują. PC powoli wrócił (chyba?) do roli, w której widzieli go jego twórcy - komputera DO PRACY a PIKTY OKAZJI do grania. Przy czym widząc, że twórcy gier na PC stawiają raczej na rozrywkę w sferze lokalnej oraz w Necie. Sporo z wystawionych na E3 tytułów to albo gry online, albo też takie, w których nacisk położony jest na tryb multiplayer. Ba, nawet jeśli gra przeznaczona jest dla single playera to... symuluje rozgrywkę wieloosobową, już to przez udział botów, już to dlatego, że gracz ma pod swoją pieczę nie jednego Samsona Wilka, a całą wielką zgraję, o której wszakto obaw musi. Wierzę, jak to kiedyś było - on (czyli ty) jeden kontra reszta świata, samotny mieścil, komandos w bazie wroga itp. A dziś? Prawie tak samo, tyle że samotny mieścil zmienił się w samotną drużynę wojów, czy pluton wojaków. I dawaj planować, ten na zwiady, tenem osłania, snajper na baczni, kaemista w piwnicy... Znaczą bohater zbinowry radzi! Jednostka zerem?

Ale wracając do tematu - parę razy zdrowo się nadadłem. Widzę taką grę, że nogi miękną, a czy się szkła, oderam siłę z brody, wprawny ruchem kciuka przyswajam szczegóły na własne miejsce, gram do stanowiska... I za chwilę zgrzytać zębami. Na konsole i na kompie... Żeby was nie wkurzać, nawet nie powiem, że na Xboxa było parę gier, których nie szybko nie zobaczymy na PC. (I nie powiem, że jedną z nich był Unreal Championship z taką grafiką, że słów brak. Po co psuć humor graczom? :) Xbox był trochę intensywnie promowany - od posterów i plakatów po darmowe torby (papierowe!) do dźwigania prospektów - wszędzie zieleniło się jego logo. Przecież najlepszą reklamą i tak były gry na tę platformę, tyle że wynikiem, gdy dowiedzia-



łem się, że tak naprawdę to Xboxa NIE MA. Jeszcze nie ma. Też jest stworzony w ok. 60% i nie wiadomo, kiedy dojrzałe pozostałe 40%. Stąd wszystkie gry na Xboxa puszczane były na (popularnych) napakowanych PC z podłączonymi gamepadami. Prawdę mówiąc, to ja czegoś jednak nie rozumiem z tym Xboxem.

Wracamy jednak do PC. Czy te kilkaset wystawionych gier to mało? To nie jest dobrze postawione pytanie. Należałoby raczej sformułować je tak: "Czy w tych kilkuset grach jest/będzie dużo takich, w które warto pograć?". I tu jestem trochę w kropce. Bo gryby za kryterium wzięć np. grafikę i lekkość na ody. NIE MA już gier z lepszą grafiką. Czasem pojawiają się takie z - powiedzmy - średnią, a większość to tak na minimum 8 czy 8+, wedle naszej skali.



### Ciekawostki E3

145 000 000 ludzi na świecie gra w gry komputerowe.

Średni wiek gracza to... 28 lat! Wyszło szydło z worka, proszę tatusiów!

90% gier na świecie kupują ludzie powyżej 18 roku życia (mowa o grach w sklepach...).

34% graczy jest płci żeńskiej!

W roku 2000 przemysł "gierkowy" zarobił w sumie ponad 6 MILIARDÓW dolarów! A w 2001 będzie jeszcze lepiej.

W roku 2000 sprzedano ponad 219 mln komputerów i konsol.

70% produkowanych gier zaliczanych jest do kategorii E (Everyone) - czyli grać może każdy, bez ograniczeń wiekowych. Ale z 20 najlepiej sprzedających się w roku 2000 gier aż 19 należało do tejże kategorii.

35% Amerykanów definiuje gry komputerowe jako ulubioną rozrywkę. Dopiero potem jest oglądanie TV, surfowanie w Necie, czytanie książek (13%) i chodzenie do kina.

Powstaje horror na motywach Resident Evil 3. Jedną z głównych ról zagra znana nam Milla Jovovich. Widzieliśmy trailer - robi wrażenie!

ocen. Tyczy się to szczególnie gier na engine 3D (te z grafiką 2D to już góra 20% oferty). To co widział na monitorach... Nie, kiedy nie wiadomo już, czy to cut-scena, czy gra; miejscami ma się wątpliwości, czy aby przypadkiem ktoś nie puścił przez pomyłkę filmu (ew. czy to nie jakiś nakręcony z udziałem żywych aktorów scenka). Tyle że

nie zepsuł. Z bardzo wielu dodatkowych opcji wspomnę o jednej, która mnie rozśmieszyła (możliwość wyłączenia szurania na zwady - może to i śmieszne, ale jak przydatne), oraz o ciekawej opcji wizualizacji dźwięku. Otóż niektóre dźwięki w grze (np. skrzywienie podłogi pod butami naszego żołnierza) alamuują wroga. Jeśli odpowiednio ustawisz opcje gry, to te zdradliwsze dźwięki są odwzorowywane specjalnymi "falowymi" zniekształceniami ekranu, gdzie stopień deformacji pokazuje głośność i "alarmowość" dźwięku. Przy czym zrobione jest to tak, że w żaden sposób nie utrudnia rozgrywki. Całość jak najbardziej godna polecenia.

### ■ Darkened Skye (TPP akcja)

- coś jak Lara Croft w realiach fantasy (a więc obdarzona mocami magicznymi). Pannenka, moim zdaniem, dużo zgrabniejsza od Lary (porusza się niewątpliwie z większą gracją), a sama gra ma też jakieś elementy RPG (acz wątle). Ogólnie jednak koncentrujemy się na bieganiu po korytarzach, znajdowaniu przejść, naparzeniu wroga itp. Nadspodziewanie miłe w graniu.

■ Diablo 2: Lords of Destruction (cRPG/akcja, do datek) - w tym numerze jest beta-test gry i tam odsy-

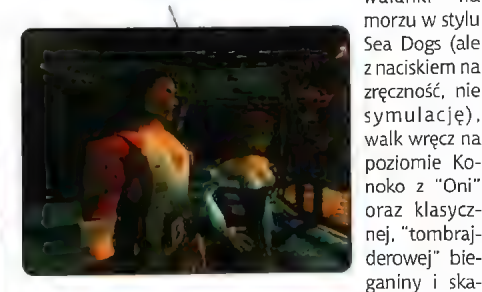
łam zainteresowanych. Od siebie dodam jeno, że jeśli sama gra będzie tak samo dobra jak muzyka, to chyba braknie nam skali ocen... Może to głupie, że w takiej grze mówię akurat o muzyce - ale prawda jest taka, że prywatnie jakoś Diabło nie trawię (nawet w 800 x 600 :) - a jednak przestałem sporo czasu przy kompie, na którym eksponowano ten tytuł, fowiąc uszami tyle dźwięków, ile się dało, i śliniąc się z nieopisaną (a wywołaną nimi) błogością. Ja chcę soundtrack!!!

■ Duke Nuke'm Forever (FPP) - cóż, dobrych wieści nie mam. Będzie, jak będzie gotowy. Do tego filmiki (niezłe!) + osiłek ucharakteryzowany na Duke'a. I parę średniej świeżości screenów. Tyleż obecności Księcia na E3 i tyleż nowości na jego temat. Ech :(.



■ Freelancer (space sim/ekonomia) - epicki rozmiar i grafika CO NAJMNIEJ na poziomie Homeworlda. Scen przelotu w chmurach (czy może mgławicy pyłowej) zapomnieć się nie da, choćby nie wiem jak by się człowiek starał.

■ Galleon (TPP, akcja) - jeden z naszych faworytów. Gra wyszła spod ręki twórców Tomb Raidera, którzy udowodnili, że potrafią coś więcej, niż tylko się powielać i powiększać biust Larze. Pokazali rzecz wręcz perfekcyjną - perfekcyjne bowiem było połączenie następujących elementów: romantycznej przygodówki w 3D, na-



wałanki na morzu w stylu Sea Dogs (ale z naciskiem na zręczność, nie symulację), walk wręcz na poziomie Konoko z "Oni" oraz klasycznej, "tombraderowej" bieganiny i skaniny itp. A wszystko doprawione nieco sarkastycznym humorem i grafiką oraz animacjami, na widok których oko bieleje (zobaczcie, jak bohater pływa pod wodą, a przyznacie mi rację!). Co więcej, gra zawiera dość rozbudowany interfejs sterujący, którego w ogóle nie widać i którego zasady można opanować dosłownie z marszu (testowane). Miód, cud, rewelacja!







te, niczym skosnookie małe cyklony, przemieszczali się po sali (koniecznie w grupach, samotnych Japoniek widać nie ma). Warto też wspomnieć o hostessach promujących rozmaite gierki. Męska szowinistyczna fantazja powdzwiała na nie rozmaite skory i tworzywa, obula w sięgające pępka bryły na 30 cm obcasach, przebarwiała fryzury w rozmaite psychodeliczne kolory - a one nie, twarde tkwią na posterunku, fotografując się z masami fanów, którzy to - prawdę mówiąc - chyba co do jednego uważają za obowiązek przyklejenia się do tej czy innej nieszczęsnej istoty. (Bo nie trzeba dodawać, że jedna w drugą to "laski" nie



z tej zie-

mi). A te mł., uśmiechają się, tulą, jakby sprawiało im to przyjemność. I tylko od czasu do czasu usiłują poprawiać przydziewek na co ważniejszych częściach ciała (nie muszę dodawać, że w tym miejscu jest on zwykle maksymalnie skąpy i/lub powycinany). Wyjątkiem była tylko pani odziana w coś, co miało być ch-

ba battlesuitem czy może kostiumem Robocopa albo modelem mechatronika lub (i taką teorię słyszałem) wieży Eiffla. Już na sam widok tego czegoś robiło mi się niewyrażnie, a ona to musiała dźwigać na sobie przez dobrych 12 godzin. Trzeba przyznać, że pod koniec pokazu już się nie uśmiechała, a jeśli nawet, to raczej kwaśno.

Skoro już mówimy o kobietach, to warto wspomnieć o Wielkiej Nieobecnej i Wielkiej (hm?) Obecnej. Ta pierwsza to... Lara Croft. Stało się już tradycją, że co roku na E3 EIDOS prezentował kolejną "body-dublerkę" Lary. A w tym roku - cicha. Zimna. Milczenie. Wzięty w krzyżowy ogień "pijar" z EIDOS kręcił się, jakby go kto sztydłem w słabnące elektrody. No bo niby Lara była. Na plakacie. W wykonaniu Angeliny Jolie. Ja tam dziękuję za taką Larę. Cóż, w



tym roku nie było więc nowej Lary i wianuszek rozmarzonych panów, zerkających na jej... znaczy patrzących jej prosto w oczy. Być może firma chciała dać nam trochę odpocząć od panny Croft, by zaostreć apetyt na Larę Nowej Generacji? O tym przekonamy się pewnie za rok.

Ze to targi miała zaszczyścić swoją obecnością niejaka Britney Spears. Niemal w tym samym momencie ekipa CDA chwiliowo, tak na wszelki wypadek, odszczyliła targi ze swej obecności, wychodząc z Centrum oraz założenia, że jeśli chce się popatrzeć na laleczkę, to lepiej wybrać Barbie (a propos, nie wiem, czy uwierzycie - na E3 pokazywali gierkę Super Agent Barbie, przysięgam! Zresztą była to jedna z wielu gier z Barbie...). Jeśli zaś ktoś ma ochotę popatrzeć na silikonowy biust - to Lara Croft i tak ma większy. Zaś jeśli idzie o popisy wokalne - z playbacku to i my zaśpiewamy. Bo śpiewać każdy może... trochę lepiej lub trochę gorzej. (Swoją drogą, pójść na E3 też było można, a profesjonalni didżeje stawali na głowie, by z takowych popisów wokalnych wyniknęło coś więcej niż kompromitacja śpiewaka (w ten sposób np. eJay promował swój nowy muzyczny program - za jego pomocą nawet z totalnego wyłca dawało się zrobić strawną namiastkę Eminema). Po cichu zdradzę, że Naczelny nastawiał się jednak na spotkanie oko w oko z Britney, tak z obowiązku kronikarskiego, ale dziwnym trafem gwiazdka nie pojawiła

toowej oprawie graficznej. Pojawi się w sumie 50 środków transportu - od furmanek po potężne masowce, przewożące tysiące ton towarów naraz, choćby i na drugą półkulę. Choć przewidziano tryb single player, największa zabawa jest w trybie multi. (No ale to chyba nie jest dziwne.) Premiera przewidziana jest gdzieś na początek 2 kwartału tego roku.

■ **Jurassic Park (rozmaite)** - pod tym jednym tytułem ująłem kilka gier z różnych gatunków, ale powiązanych i tytułem, i... dinozaurami. Bo w jednej walczymy z dinozaurami na śmierć i życie (pamiętacie Primal Rage?), w drugiej - o przeżycie (coś jak Trespasser), w trzeciej zarządzamy Parkiem, w czwartej... itp. Gry łączy też staranne wykonanie i doskonała animacja "strasznych jaszczurów".

■ **Max Payne (FPP)** - Naczelny po obejrzeniu specjalnego pokazu najpierw długo milczał, a potem nie mógł przestać mówić (należy dodać, że do gaduś się nie zalicza, a gry FPP nie są jego ulubionym gatunkiem). Już samo to oznaczało dla mnie, że gra musi być szokująco dobra. Tym bardziej że w jego monologu często powtarzały się słowa w stylu: niewiarygodne, niesamowite, niemożliwe, Matrix! Zachęcony tym, sam również wepchnąłem się na pokaz i powiem wam tylko tyle: za 10 lat historia gier



FPP będzie podzielona na dwie części: epokę przed Maxem Payne'em i epokę po Maxie. Gra absolutnie kultowa i także absolutny hit targów E3. Stwierdzamy to jedynomyślnie. Dodam, że ja też nie przepadam za grami FPP.

■ **Medal of Honor: Allied Assault (FPP/strategia?)** - ciężko coś konkretnego o tej grze napisać (poza tym, co było w zapowiedzi w jednym z ostatnich CDA), gdyż za wiele jej na E3 nie pokazano. Ale jeśli gra będzie choć w 1/3 tak dobra, jak wyświetlane tamże INTRO (napisanie "intro" byłoby obrazą!), to... kłękajcie narody. Hej, fani rozmaitych arcade'owych symulacji żołnierzy i akcji (od Metal Gear Solid począwszy) - wyrzycie sobie ten tytuł na przedniej obudowie monitora. Organizatorzy robili specjalne pokazy (tego samego intra) na dużym

ekranie + surround. Kolejka do wejścia na salę była taka, że czekać trzeba było ponad godzinę. (Większa była tylko przy Final Fantasy X na PSX 2.) Mnie po prostu odebrało mowę i władzę w nogach - obejrzałem je z 10 razy w kółko. Jakbym widział początek "Ocalić szeregowca Ryana", stworzony za pomocą komputera od A do Z. Niewiarygodnie dobre!

■ **Myst 3: Exile (przygodówka)** - no co ja mam powiedzieć, skoro nie mogę słowami oddać specyficznych dla Mysta klimatów? Moim zdaniem, najlepsza



część tego cyklu pod względem wizualnym, a na pewno nie gorsza pod kątem fabuły.

■ **Myth III: The Wolf Age (RTS 3D)** - kolejny fakomysł kask! Doskonały nowy engine zapewnił zupełnie nowe wrażenia podczas zabawy.



# XPLOSIV

## TWÓJ PC'et WYLECI W POWIETRZE!

**SUPER CENA  
TYLKO 29,- zł**

### SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

Gra okrzyknięta najlepszymi wyścigami konsolowymi. Fenomen automatów, doskonały engine i grafika. Świetny model jazdy! Sega Rally Championship wprowadza nowy poziom gier samochodowych.

### THE HOUSE OF THE DEAD

Srok i sceny mrozące krew w żyłach, czy to właśnie sprawia Ci największą frajdę? Jeśli tak, to koniecznie zagraj w The House of the Dead, jedną z najbardziej przerażających gier konsolowych.

### LAST BRONX

Rewelacyjna gra konsolowa spod znaku "mocnego uderzenia". Oparta na engine kultowego Virtual Fighter. Akcja toczy się w Nowym Tokio, gdzie postrachem będziesz najgorzej rządzonych rzesz mieszkanki. Teksturovani wojownicy oraz nietuzinkowe tła prezentują się doskonale. Obowiązkowa pozycja dla wielbicieli ulicznych "zadym".

# SEGA

**najlepsze gry  
z automatów  
na Twoim  
PC**

### FORMULA KART'S

Najbardziej realistyczne wyścigi kart'ów. Doświadczysz wrażeń jakie towarzyszą prawdziwemu kierowcy kartingowemu. Od samego startu, aż do linii mety toczyć będziesz ostrą rywalizację z najlepszymi tego sportu. Tak zaczynał słynny Arton Senna. Gra polecana wszystkim fanom czterech kółek.

### SEGA TOURNING CAR CHAMPIONSHIP

Przenieś się na wyścigowe tory Europy, po których z zawrotną prędkością mkną najpopularniejsze auta. Gra w całości bazuje na słynnych zawodach z serii European Tourning Car. Świetna oprawa graficzna, dźwiękowa i doskonały realizm jazdy. Możliwość gry na podzielonym ekranie.

### VIRTUAL FIGHTER II

Konwersja konsolowego super HITU na komputery domowe! W pełni trójwymiarowe postacie, doskonale animowane, wprawiają Cię w osłupienie. Poruszają się niczym żywi wojownicy na arenie walki. W tej grze każda z postaci walczy własnym stylem walki. W sumie około 2000 różnych ciosów razem z kombosami, oraz rzuty, które odpowiednio wykorzystane doprowadzą Twojego przeciwnika do rozpaczy. Ten gatunek gier z pewnością nie wyginie! W to trzeba zagrać!

### PANZER DRAGON

Rewolucyjny 3D shooter SEGI. Świetna grafika, masa eksplozji, znakomite oświetlenie i niebanalni przeciwnicy. Nietuzinkowa gra akcji, która przykuje Cię do komputera. Po prostu rewelacja!

### WORLDWIDE SOCCER

Jedna z najlepszych symulacji konsolowej piłki nożnej teraz w wersji PC! Kluby piłkarskie całego świata, najlepsi piłkarze, największe areny futbolu to wszystko znajdziesz w SEGA WORLDWIDE SOCCER. Oprócz tego reakcje publiczności, duży realizm rozgrywki, dopracowana grafika oraz rewelacyjne ujęcia z różnych kamer.

**JUŻ WKRÓTCE KOLEJNE HITY Z KOLEKCJI XPLOSIV!**

**PYTAJ W SKLEPACH Z OPROGRAMOWANIEM.**

SEGA, Virtual Fighter II, i wszystkie inne nazwy i loga są własnością SEGA Corporation. Wszystkie inne nazwy i loga są własnością ich odpowiednich właścicieli.

**empire**  
INTERACTIVE

**techland**  
Wylaczone dystrybucja

Więcej informacji na stronie:  
[www.techland.com.pl](http://www.techland.com.pl)

**SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA:**  
tel.: (062) 73 72 739, e-mail: [spzreda@techland.com.pl](mailto:spzreda@techland.com.pl)



się wcale. Zamiast niej przyszli bruchaci agencji BS i hostessy promujące jej poczynania w wirtualnym świecie. Może to i lepiej, my nie musimy ukrywać wystylizowanych fotek, a Naczelny nie miałby tłumaczyć się z nich.

Ostatnia dygresja a propos kobiet w grach. W tym roku obowiązujący kolor włosów to rudy lub ew. ciemny brąz z miedziastym połyskiem. Gigantyczne biusty już niemożliwe, teraz nosi się spore, ale nieznaczające się w granicach biologicznej normy. Zresztą popatrzcie na foty z gier TFP (np. Galleon i Darkened Sky).

## Bajery, bajery!

Czegoż to nie postawili na swoich stoiskach wydawcy, by zachwycić i przyciągnąć widzów. Czegoż to nie



wyznaczając zapewne drogę rozwoju temu podgatunkowi gier. Fabuła dzieje się o jakieś 1000 lat wcześniej niż w poprzednich częściach (zatem jest to prequel). Ogólnie gra robi mocne wrażenie! Nie ma wątpliwości, że będzie to silny pretendent do tytułu Gry Roku - niekoniecznie tylko w swej kategorii.

■ **Natural Resistance (strategia 3D)** - sympatyczna gra dla fanów np. Combat Mission. Akcja dzieje się w teraźniejszości. Grafika - to chyba sami widzicie. Natomiast dźwięk można i trzeba określić jako: fenomenalny! Czemu? Póki nie usłyszycie (najlepiej na 6 głośnikach + subwoofer), to nie pojmiecie. Engine też wart pochwał (choć nie aż takich jak dźwięk).



■ **Neverwinter Nights (RPG)** - tu nie będę się rozwodził dużo, gdyż w CDA 06/01 mieliście obszerną zapowiedź gierki i zasadniczo nic od siebie więcej (prócz zachwytów nad grafiką) dodać nie mogę. Ale zacytuję pewnego maniakę RPG, który na moje pytanie: "uważasz, że to będzie hit?", popatrzył na mnie jak na wariata i powiedział: "człowieku, to jest gra, o jakiej nawet pół roku temu nie śmiałem marzyć, a ty się pytasz, czy to będzie hit?". Reszta jest (moim) milczeniem, gdy usiłowałem zapaść się pod ziemię.

■ **NHL 2002 (sport)** - nie mieliśmy ze sobą Elda, który by błyskawicznie rozłożył tę grę na czynniki pierwsze. Ale po paru minutach grania i podziwiania takiej grafiki, o której ciężko momentami powiedzieć, czy ogląda się grę, czy wplecione cut-sceny z prawdziwych meczy, na usta ciśnie się jedno słowo: fantastico!!!



wymyślił. Najnowszy model Ferrari (czy czegoś zbliżonego) uznano za rozwiązanie trywialne. (Acz chętnych do robienia sobie zdjęć obok niego nie brakło.) Modele samochodów, w których zamontowano ekrany i w których gracz siedzi w okularach 3D, miały jeszcze jakieś takie powodzenie, ale furory nie zrobiły. Podobnie jak bujający się na hydraulicznych słownikach kokpit F-18 Hornet. Autentyczny amerykański half-track z czasów II wojny światowej (z byczym 12,7 mm karabinem maszynowym na wspomnianym) zainteresował ludzi głównie dlatego, że siedzieli na nim - a jakże! - hostessy w czymś, co wyglądało jak amerykańskie - mocno poróżniane - mundury. Swoją drogą, jak przysiadł się do nich Zorro (z pobliskiego stoiska), to niektórzy zachodzili w głowę: co to za gra jest w tak postmodernistyczny sposób promowana? (Ciekawskim podpowiem, że w tytule jest na początku Return, a na końcu Wolfenstein.) Tym niemniej, gdy Zorro sobie poszedł, a hostessy pozapinały część guzików, entuzjazm ludzi nieco się zmniejszył.

Za to do barku, w którym częstowano czystym tlenem (plus domieszką zapachów wedle życzenia), ustawili się całkiem spórni kolejni. Wszelkie korespondencje też się nawdychały, a co... W pewnym momencie, ujrawszy kilka osób podrywających w używany sposób, byłem przekonany, że albo zamknięto im toalety, albo ktoś podgrzał podłogę pod ich stopami - lub też do tego tlenu dodawano nie tylko atomy. Okazuje się jednak, że na podłodze rozłożono specjalne maty, na których można było tańczyć, a na ekranie monitora pokazywano sekwencje kroków, które należało wykonać.

Nieco dalej można było pomachać prawdziwym kijem do golfa, odbijając nadlatującą z telewizora wirtualną piłeczkę. Tym razem entuzjazm wykazywali głównie Japonczycy. Za to do machania plastikowym bejzbolem (z takimi dyńkami, jakie są na Joypadach PSX-a) pchali się i Amerykanie, i Japonczycy, i przynajmniej jeden Polak, który niestety został szybko wyautowany i nie wygrał... 20 cm bejzbola z drewna (dłubym go jakimś dziecku dresu :)) Skoro już mowa o

■ **Operation Flashpoint (FPP/sim)** - tę symulację działania żołnierzy w alternatywnej teraźniejszości znać już dzięki demu. My widzieliśmy troszkę więcej i troszkę bardziej zaawansowaną wersję. Gra została zoptymalizowana, więc powinna chodzić odczuwalnie zważając na demko. A sama grywalność... jak dla nas, mieści się w pierwszej piątce najlepszych gier E3, a w swej kategorii (czyli takiego FPP do myślenia + taktyka) jest niewątpliwie najlepsza. Po prostu błogość człeka ogarnia i tyle (no, chyba że w dzi jadący prosto na niego T-80, a w ręku ma tylko jakąś pułkawkę). W każdym razie 30 misji, 5 terenów działań... i bez C400 + 128 MB + akcelerator 32 MB - mimo wszystko - nie ma się co za tę grę brać.

■ **Praetorians (realtime wargame)** - ajają... tu z lekką musiałem sobie podtrzymać szczękę, bo dla fana strategii będzie to naprawdę takomy kasek. To coś, jakby Shoguna skrzyżować z Close Combat, a całość osadzić w starożytnym Rzymie. Sceny oblężenia (drabiny, maszyny oblężnicze, chmury strzał, centurie tworzące "zółwia") są fantastyczne i śmiało mogłyby robić za to

maciamu, to można było pomachać też robotom (na stoiskach Lego). Też ekształne (z grubszą) umiały rozpominać (też z grubszą) sekwencje ruchu wykonanej podobną - albo choć grzeźnie odmaczać. Natomiast te niehumane zatrudniono do specyficznej odmiany piłki nożnej. Sterowali nimi chłopcy do zabawy widzowie (całkiem sporo chętnych).

Na metodę na pozbycie się stresu był 10-minutowy darmowy masaż zmięci i karku. Pomiewał jednak masażysta był facet, a forelik, w którym mierzał masować chętnych, przypominał mi coś pomiędzy fotelem denty-tycznym i Żelazną Dzwicą, nie dziwiłem się, że chętnych raczej brakowało. Widziałem tylko jednego, naturalnie Japonczyka, który miał taką minę, jakby żałował nie tylko tego, że tam usiadł, ale nawet tego, że się urodził. (I nie wyjaśnijcie mi, co promował ten masażysta, bo za Chiny nie wiem.) Zaraz obok było coś lepszego.



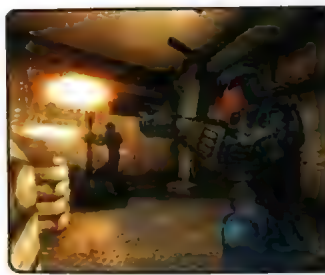
Na łepkę wkładał okulary 3D, leczyl fobie. Jak? Zaraz powiem. Złogłstem lek wysokości (prawdziwy) i strach przed pajaczkami (nie mam takowego, ale byłem ciekawy, co ludziska wymyślą). Zaaplikowano mi więc wirtualny zjazd na jakiejś platformie - na tyle realistyczny, że żóładek podszedł mi do gardła, więc szybko uznałem się za wyłączonego, zanim zdolał powtórzyć seans. Tak błyskawiczny efekt terapii bardzo wciągnął ekipę. Następnie zaaplikowano mi sporo pajaczków w dalszym planie tudzież wykład o tym, że wcale nie są takie straszne (i pajaczkę się przybliżył...). Nie czekałem, aż mi wysną oczy - i pożegnałem uprzejmą ekipę.

W miarę hazardu mogli pograć w koci, wygraną były gadżety i oryginalne wersje promowanych gier. Kolejka była zakrecona: jak My Jedi po 28 zielonej erbacie pod rząd. Na jednym ze stoisk autografy dawało dwóch panów, o których - gdybym nie wiedział, kim są - powiedziałbym, że używają rąk do zbierania drzewa. Bez siekier. Sądząc z wielkości kolejki i radosnych pisłków (głównie pań) musieli być KIMS w swym fachu. W każdym razie żaden z nich nie był Hulkiem Hoganem. Dla fanów takowego sportu podam, że byli to: Chuck "Iceman" Liddel i mistrz wagi półciężkiej, Tito Ortiz. Paręset metrów dalej, na rampie kredli ewoluje skejci (m.in. Tony Hawk) oraz maniacy MX-ów. Potem mało ich nie straszyli żądni autografów fani. Tony miał

w filmie historycznym. Wszystko, naturalnie, w 3D. A i (z tego, co widziałem) komputer jest bardzo cwany. Nie łirzcie, że będziecie łuskać barbarzyńców jak generał (?) Maximus.

■ **Project Eden (FPP/TPP akcja/sim)** - mhm, drużyna składająca się z 4 istot (nie napiszę ludzi, bo jeden to robot), każdy obdarzony innymi umiejętnościami, z osadzoną w przyszłości - kontra terroryści i nie tylko. Trochę jak Deus Ex, troszkę niby Hired Team - a engine przypomina LithTech - to ten, na którym zrobiono Shogo. W sumie raczej do myślenia niż strzelania.

■ **Red Faction (FPP)** - ta gra zauroczyła mnie ogólnym wyważeniem proporcji. Udało się w jakiś dziwny sposób połączyć wszystkie elementy tak, że "ważą" razem więcej, niż gdyby "ważyć" je osobno i zsumować wynik. Po prostu gra ma WIELKĄ grywalność. Możliwość używania pojazdów i całkiem spora inteligencja komputerowych wrogów.



■ **Real War (RTS)** - III wojna światowa. Wprawdzie w 2D, a nie (jak to jest w modzie) w trójwymiarze, ale niech mnie drzwi ścisną, jak to nie wyszło tej grze na dobre! Duży poziom komplikacji jak na RTS, polecam więc raczej tym, którzy na RTS-ach zęby zjedli, a jednocześnie są obcy we współczesnych systemach broni. Ma w sobie COS.

■ **Return to Castle Wolfenstein (FPP)** - szybki, dynamiczny shooter. Wprawdzie zombi i jakieś dziwaczne mutanty obok żołnierzy w mundurach Wehrmachtu nieco psuły zabawę... ale co tam. Zwracam uwagę na fantastyczne efekty eksplozji (granaty!), zaś gdy Niemiec wygarnął prosto w telebim z miotacza ognia, sporo osób bezwiednie usiłowało odsunąć się od ekranu. Zaiste, tak fantastycznego efektu ognia w grach FPP jeszcze nie było.



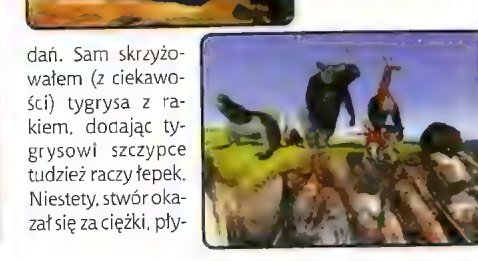
role-playing [z ang.] dost. odgrywanie roli; gry fabularne «również komputerowe», w których gracz wciela się w fikcyjną postać w celu przeżycia przygód w wymyślonym świecie.

black isle firma produkująca gry komputerowe, twórcy kultowych gier role-playing «Baldur's Gate 1 i 2, Planescape Torment, Icewind Dale». Obecnie synonim wyrażenia „najlepsze gry komputerowe”.



■ **Salt Lake 2002 (sport)** - oficjalna gra nadchodzącej olimpiady zimowej. 6 dyscyplin, z czego najbardziej podobna była się nam skoki narciarskie na skoczni-progu K-120. I tu grafika budzi uznanie, zaś nietypowa praca kamer zaskakuje (in plus). W czasie prezentacji polska ekipa (bo oprócz CDA pojawili się tam też ludzie z SGK i Valhalla) wyraziła zdumienie, że skoczek nie nazywa się Adam Małysz, co wprawdzie w lekką konsternację sympatycznego pana objaśniającego nam co i jak.

■ **Sigma (RTS/sim)** - gra ciekawa o tyle, że można do walki używać realnie istniejących na naszej planecie zwierząt. Ścisłej, można je genetycznie modyfikować, krzyżując wybrane elementy dwóch gatunków, celem stworzenia hybrydy idealnej do wskazanych za-









Jest! W końcu udało mi się w końcu delegatkę do Warszawy pobrać zaliczkę od naszej przemiłej sekretarki, spać kawałek manatki i wybiec z redakcji! Wprawdzie czekała mnie jeszcze paragonowa podróży po zatłoczonych drogach do stolicy, ale to był czwartek, tak się okazało, że w takich trudnościach nie obawiałem. Zresztą, nawet gdyby się pojawiły, to mój czający na końcu tunelu byłby mi skrzydeł lepiej niż cała masa uskiżujących napojów kulinarnych deprawionych słoiczkiem kawy. Wszakże! Najpierw jednak trzeba było się jeszcze przespać (co także przynosiło przeciw "dopalaczom" po nich spać się raczej nie należy, z nowym zapasem siły walczyć do CD Projektu.

#### Allor

Rano okazało się jednak, że pośpiem sobie troszeczkę za długo (właściwie to wszystkiemu winien jest ranny posiłek, ale to i tak na jedno wychodzi) i dzień musiałem zacząć od wycieczki do najbliższego posterunku straży miejskiej, która to postanowiła podreperować sobie budżet kosztem nieznających lokalnych przepisów turystów. Ale nawet takie coś nie było w stanie zniszczyć mojego zapału - w końcu czekał na mnie Lord of Destruction! Na tym kłopoty wcale się nie skończyły. Kiedy dotarłem do kwatery CDP i zająłem miejsce przed ekranem, okazało się bowiem, że... no właśnie, wspaniałe polskie łącza postanowiły urządzić sobie w piątek strajk generalny, przez co proces ściągania update'u zatrzymał się na 0% i przez dobre pięć-

naście minut (które to poświęciliśmy na zbiorowe zaklinanie, zaciskanie kciuków i w końcu rzucanie zaklęć - niech będzie, że magicznych...) ani drgnął. Pominę tu jednak moje perypetie i przejdę do momentu, od którego już wszystko potoczyło się, jak powinno.

# Diablo



## EXPANSION SET LORD OF DESTRUCTION



Naturalnie, na pełne rozgryzienie gry będzie jeszcze czas przy okazji pisania recenzji, a na razie i te parę pierwszych aktów w zupełności wystarczy, by stwierdzić, że - no właśnie, jeśli ktoś nastawiał się na rewolucję, to niech lepiej nastawiać się na nią przestanie, bo w końcu Lord of Destruction to dodatek w rodzaju Brood War do Starcrafta, a nie samodzielny tytuł. Jeśli jednak nie wymagać nagle od zryfary, by była sroniem, płytka staje się czymś bardzo atrakcyjnym!

Z rzeczy kosmetycznych dochodzi bowiem taka na przykład możliwość grania w rozdzielczości 800 x 600, dzięki czemu na monitorze widać dużo więcej. Odbija się to wprawdzie kosztem płynności gry - ale przy ogólnie niskich, jak na obecne standardy, wymaganiach sprzętowych dla większości graczy nie powinno to stanowić problemu, bo i tak żadnych spowolnień nie zauważą. Tym bardziej że jest to w sumie najmniej znaczący bajer - nikt przy zdrowych zmysłach nie kupowałby raczej dodatku, który oferuje jedynie zmianę rozdzielczości na nieco wyższą!

Na cóż zatem innego można się natknąć po zainstalowaniu bety Zniszczenia? W telegraficznym skrócie: dostajemy jeden dodatkowy akt gry (piąty, wielkość mniej więcej aktu I czy II, dostępny dopiero po poko-

naniu Diablo), dwie zupełnie nowe postacie oraz pokaźną liczbę przedmiotów. Tak się jednak niestety składa, że nowy poziom dane mi było oglądać jedynie przez parę chwil... Na szczęście na tyle długo, by zapoznać się pobieżnie z padającym na nim śniegiem oraz barbarzyńcami, ale i na tyle krótko, by w detale z nim związane za głęboko nie wchodzić. Problem bowiem w tym, że na udostępnionym mi koncie nie było żadnej gotowej, wysokopoziomowej postaci, a konwertować przednio prowadzone postacie można tylko wtedy, gdy prowadziło się je w Realme US West... Cóż, świat nie zawsze jest doskonały, ale że jest to tylko test bety, więc niedogodność tę da się w końcu przeżyć - bo na ocenę przyjdzie jeszcze czas.

Zwłaszcza że nowe postacie prowadzi się przecież i tak od początku, więc jakiś czas, by się z nimi zapoznać, jednak się ma. A jest się z czym zapoznać! Zabójczyni i Druid (a w każdym razie Assassin i Druid, bo na razie jest to przecież wersja angielska) to przecież nowe zbiory umiejętności, w tym tak miłe, jak zamiana tego ostatniego w wilka czy niedźwiedzia, tudzież zastawianie pułapek przez Zabójczynię. Na obecnym etapie nie zanoszę się wprawdzie na to, by Pani życia i śmierci miała zdobyć niewidzialność (co niektórym bardzo by pewnie odpowiadało), a jej pułapki dają się gołym okiem dostrzec (tyle że trzeba się bardzo dokładnie przyglądać), ale i tak walka przeciw niej do najmilszych doświadczeń nie należy. Podobnie zresztą jest i w przypadku Druida. Na pierwszy rzut oka można by wprawdzie pomyśleć, że jest to nieco tylko zmieniony Nekromanta, który zamiast trupami zajmuje się żywą florą i fauną, ale różnice między nimi są jednak nieco większe.

Przed wszystkim sami sprzymierzeńcy - Nekromanta musi ich tworzyć z trupów, a Druid po prostu ich przyzywa. Żadne trupy nie są mu do niczego potrzebne! Poza tym Druid nieco lepiej radzi sobie w bezpo-



średniej walce, nie mówiąc już o tym, że nie wszystkim babrań się z nimi, przypadło do gustu, a roślinki i zwierzątka są dużo bardziej poprawne politycznie. No i, przynajmniej moim zdaniem, ciekawiej wyglądają - co można zauważyć już po przywołaniu pierwszego z nich, mającego postać pełzającej pod ziemią trącej rośliny, ponurającej się na czym wielki wąż. Kurcze, jak dla mnie! Wygląda po prostu świetnie, nie mówiąc już o tym, że wrogowie po spotkaniu z nim zielenieją z zazdrości... Trzeba się od trucizny! Kościeje mogą się po prostu schować, zwłaszcza że dużo trudniej ją zabić, bo przecież bardzo często przebywa pod ziemią! Owszem, poza zaletami jest to również i wada, bo przez takie podziemne wóczenie o szybkim rozstrzygnięciu walki nie ma nawet co mówić, ale z drugiej strony - w końcu walczyć możemy także własnościami, a trąjące wsparcie jest w takich momentach po prostu nieocenione!

Ale nowe postacie i akt listy zmian nie wyczerpują. Postarano się bowiem i o bardzo wiele nowych przedmiotów, a dodatkowo rozszerzono i kilka starych pomysłów. Ot, choćby takie gemy... niektóre (i to całkiem sporo!) bronie czy zbroje będą ich mogły przyjąć więcej niż trzy! Nie mówiąc już nawet o tym, że poza gemami doszły jeszcze runy i ozdoby (w każdym razie po angielsku nazywa się to jewelery i wyglądem jakoś tak do "ozdób" pasuje). Zwłaszcza runy zapowiadają się (o ile nikt tego po biegu nie zmieni) niezwykle smakowicie, bo będą się z nich składały całe magiczne sekwencje! Zresztą, skoro już o składaniu mowa, to i zasady rządzące zestawami przedmiotów uległy "uprzyjaźnieniu", gdyż obecnie już dwa z nich noszone razem dostają dodatkowego kopca, a nie - jak dotychczas - dopiero po skompletowaniu całości!

Mitym dodatkiem są również przedmioty specjalne. Na przykład bronie do walki wręcz dla Zabójczyni czy Orby (magiczne kule) dla Czarodziejki. W sumie nowości są tu grube tysiące! Fakt, że grosz z nich powstaje dzięki nowym prefiksom i sufixom definiującym dodatkowe zdolności przedmiotów, ale przecież ileż różnych rodzajów mieczy można na dobrą sprawę wymyślić? A tak problem z wiarygodnością (bo chyba nikt przy zdrowych zmysłach nie uwierzy, że można walczyć półtalerzem, a i takie

kolekcja [rzecz.] zbiór przedmiotów określonego rodzaju gromadzonych dla ich wartości artystycznych, jako lokata kapitału, obiekt spekulacji lub dla zaspokojenia skłonności kolekcjonerskich.

baldur's gate: numerowana edycja kolekcjonerska [rzecz.] rzadko spotykane zjawisko. Baldur's Gate «5xCD», dodatek Opowieści z Wybrzeża Mieczy «1xCD», Baldur's Gate 2 «4xCD» oraz bonus CD z dodatkami do Baldur's Gate 2 «1xCD» w jednym pakiecie. W sumie 11 płyt CD za 199 90 złotych. Nakład limitowany - 2000 numerowanych egzemplarzy.



REKLAMA

kwiatki się przecieć w różnych grach/systemach fantasy zdarzają! ma się za sobą, tym bardziej że nikt przecież nie może zabronić magom wymyślenia jakichś dziwnych zaklęć o jeszcze dziwniejszych nazwach, więc i dziwnie nazwany miecz wcale zdziwienia budzić nie musi - o ile tylko jakos się jeszcze prezentuje i daje się nim normalnie wymachiwać. A w biecie jakichś zbyt chętnych przekrętów na szczęście nie spotkałem.

Zresztą, jak na betę, Lord of Destruction zachowuje się nadzwyczaj stabilnie. Nie wiem, może akurat polubił mój komputer, ale fakt faktem, że nie wykrzyczał się w czasie grania ani razu! Żeby tak wszystkie wersje pudełkowe chodziły... Zresztą beta ta służy, według materiałów Blizzarda, nie tyle do testowania samej gry, ile dla obsługujących ją serwerów Battle.netu. Co zresztą jest o tyle nieprzyjemne, że nie dąto się w nią niestety pograć lokalnie - ale o tym już pisałem (to te kłopoty w CD Projektie...), a drugi raz żalów wylewać nie zamierzam. Ważne jest tylko, że obecnie serwer testowy sprawował się podobnie jak i sam dodatek - po prostu działał i tyle. Choć może nie tak po prostu... bo gdyby nie dostęp do Internetu przez Dialog, o pograniu w tę betę mógłbym jedynie pomarzyć, podobnie zresztą jak i Naczelny o obiektywnym artykule - ale z pustego i Salomon nie naleje. Na szczęście w domciu nie tylko nie było problemu ze ściąganiem patcha, ale i sama gra chodziła właściwie bez problemów.

Problem jednak w tym, że odpowiedzialności za słabe połączenia nie da się zwać ani na Blizzarda, ani na CD Projekt, a postawienie dedykowanego serwera w Polsce (co mogłoby radykalnie poprawić sytuację) także na razie w rachubę nie wchodzi. Nie ma jednak co się martwić z zapasem do premiery wersji PL jeszcze trochę czasu pozostało - i wiele jeszcze się może zdarzyć. Zatem do końca czerwca - i oby premiera się nie opóźniła, a łacza działać zaczęły!

Diablo II: Lord of Destruction  
Blizzard/CD Projekt



# Baldur's Gate II

Mimo iż o dodatku do Baldur's Gate II, o wdzięcznej nazwie Throne of Bhaal, głośno było już od dawien dawna, a w dodatku ledwie parę miesięcy temu, dane nam było popatrzeć całkiem poufnie na jej zapowiedź - boga zjawiała się w redakcji dość niespodziewanie. Przypadek wyprawy po Diabło II, Lord of Destruction i dzięki chwytliwej niedziałającej Sieci jeden z "osobników" w CD-Projektie podrzucił jej "mi-mochodem" na komputer testowy... tak już zostało i bardzo dobrze, bo jeśli pomysły ze tytuł ten mógłby przypaść w udziale komuś innemu, aż mnie ciarki przechodziły.

**Allor**

**C**zy to jednak – ten Tron Błażka – jest? Żeby nie pisać wszystkim zainteresowanym do numeru, bardziej kwietniowego, pozwolę sobie podać nieco informacji ogólnych – zresztą dotyczących się nie tylko samego dodatku, ale i całej serii. Dlaczego z całej serii? Ano z tego prostego powodu, że stanowi on przecież jego kontynuację i zwieńczenie, a zatem: rozpatywanie go w oderwaniu od korzeni, na których wyrósł, byłoby po prostu niemożliwe.

A korzenie te sięgają początków roku 1999, kiedy to światło dzienne ujrzał pierwszy Baldur's Gate. To było wydarzenie! Ech, aż się leżała w łóżku! Bowiem przez długi czas RPG-ów było jak na lekarstwo i człowiek cieszył się nawet z jednej premiery. Nie! A że były to premiery w większości takie sobie... heh, wielu myślało, że gatunek ten został już na zawsze spisany na straty.

Ale w czasach największych ciemności pojawiła się iskra nadziei, która po premierze BG rozświetla mroki. Opowieści z Wybrzeża Mieczu. Icewind Dale. Le'a. Pla-

Projekt - odpowiedź artysty za polską edycję gry z jej, bardzo dobrym, przecież, społeczeństwem pokazało, że wszystkie te zapowiedzi nie były li tylko słowami na wiatr rzuconymi! Cienie Amn okazały się grą wielką i wspaniałą, przykładem na to, jak wiele można po sequelach oczekiwać.

Teraz zaś równie wielkie (a właściwie nawet większe, bo przecież czas leci do przodu i znowu chciałoby się czegoś więcej!) oczekiwania kieruje się do ostatniej części cyklu Baldur's Gate, czyli Tonu Bhaala. I ponownie - zapowie-

...zi jeszcze tę atmosferę podgrzewają, traktując o nowych przedmiotach, nowych lokacjach, questach, postaciach, czarach i modlitwach). A jeśli dodać do tego jeszcze właściwie zniesiony limit punktów doświadczenia (bo co to za limit, skoro punkty przestajemy otrzymywać dopiero po uzbieraniu osmiu milionów), co powinno wystarczyć na uzyskanie poziomu mniej więcej czterdziestego! oraz nową profesję (Wild Mage) - heh, raczej ciężko od łana pier fabularnych oczekiwać, że mu poziom adrenaliny nie podskoczy... Właścicielka jeśli doda się do tego ewoluujące postacią wspomagające (co oznacza na przykład, że i watek romantyczny, rozpoczęty w Cieniasz Amin, znajduje tu swoją kontynuację - o ile tylko będziemy chcieli dalej podróżować w najbardziej wybranki swego serca) i około czterdziestu godzin grania niezbadanych do jego ukończenia... Coż, znowu zapowiada się na to, że jest to byłoby pięknie, by mogło być prawdziwe!


...z drugiej strony - skoro już raz ludziom z Black Isle udało się wszystkich zaskoczyć, dlaczego nie mogłoby się udać po raz drugi? Szanse w każdym razie są, a właśnie ja to licząc, zasiadłem do bety...

...siadłem i... i się zasiedziałem. Bo choć grafika i interfejs pozostały właściwie niezmienione, to sama historia... Heh, jest w każdym razie bardzo, bardzo dobrze, ale wcale, rozumiecie, jest to mimo wszystko tylko beta, a że na CD... widać wyraźny napis "Nie do recenzji!", więc oceniać jej nie mogę... bo to mi życie młile! A mam po co żyć... choćby zresztą po to, by dostać w... wreszcie spragnione ręce pełną wersję

Bo naprawdę powiadam wam, jest na co czekać! Zaczyna się od rozmowy ze słabo znanymi posagami, które wyjaśnia nam legendę, a właściwie przepowiednię - Alaundo. Przepowiednię dotyczącą naszego (a właściwie prowadzonej przez nas postaci) dziedzictwa. A później... później jest jeszcze lepiej! I choćby taki bajer jak nasza siedziba, której rolę przejmują nasz prywatny i an egzystencji, stworzony na gruzach planu należącego do Bhaala! A żeśmy pierwszy w nim życie (żeby nie było, iż piszę za dużo - to jest nadal na początek gry!) spotykamy się z Solarem (czyli kimś w rodzaju Archaniola religii chrześcijańskiej) - coż, epickość tego dzieła (tak, tak - nie gry czy powieści, ale właśnie dzieła), choć przez wielkie "D", jeszcze się okaże! Jest naprawdę wielka i dyskusji niepodlegająca!

- co ponownie powtórze - jest to przecież dopiero początek gry! Co zaś  
coś nie będzie dalej? Chociaż właściwie... zamiast zaczynać takie pytania  
- to też przytaczając od razu odpowiedzi (wspaniały sposób na wkurzenie  
- opiników, nieprawda??), napiszę parę słów o tym, jak ten dodatek się z  
- niarni Amn w ogóle integruje - bo jak na dodatek przystało, do jego  
- badania BGII jest ab-  
- lutnie niezbędny.

toż spotkanie z Torem Bhaala możemy zacząć zarówno przy spacerze po mieście, jak i w jego centrum. Najbardziej odpowiedni jest właśnie ten pierwszy sposób, ponieważ tylko tak można w pełni świadomie poznać Wild Manta, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by do Locher's Keep (wielkościanościowy Duxweon - jak chwają czarownicy - najlepszy ze wszystkich, jakie do tej pory stworzył) wybrać się, na przykład podczas spaceru po Podmroku, bo czeka on na nas przez praktycznie całą grę w świecie Ann.



Nieco inaczej mają się sprawy z właściwym rozszerzeniem (bo Watcher Keep jest jedynie pobocznym dodatkiem), który dostępny jest dopiero po ukończeniu cieni i z którego do głównych obszarów Amon wrócić już nie można. Tak, tak – podróż do Tethyr jest podróżą w jedną stronę, drogą do obłożonego Saradush, w którym przyjdzie się nam spotkać z pozostałymi dziećmi Bhaala i tym samym wypełnić przepowiednię! A to wcale łatwe nie będzie, pomimo poziomu i zgromadzonego przez nas magicznego przedmiotów – no, a jeśli inaczej byłoby przecież nudnawo...

Jednak darujemy sobie głębsze dywagacje na temat fabuły w beta teście, wróćmy jeszcze na chwilę do samej gry - konkretnie do możliwości, jakie otrzymujemy się przy rozpoczynaniu gry od razu w dodatku, gdyż i takie jest to możliwe. Otóż w takim przypadku (całkiem rozsądnym, jeśli nie chcemy "tracić" 100 godzin na prowadzenie Wild Mage'a przez całe BGII), tworzymy postać od zera, tyle że na wstępie dostaje ona dwa miliony

złoto [Au], pierwiastek chem. o liczbie atom. 79; metal szlachetny, zastosowanie m.in. jako ekwiwalent dla pieniędzy, lokata kapitału lub do pozłacania przedmiotów

icewind dale złota edycja [rzecz.] zestaw zawierający kultową obecnie grę Icwind Dale oraz dodatek Heart of Winter. Cena zestawu, w którego skład wchodzi 3 płyty CD – 99<sup>90</sup> złotych.



www.edprojekt.com

800-OW JUNE 2018  
 (0-22) 519 69 69  
 www.safeliving.com

...IN OTTOMAN REALMS.

punktów doświadczenia, co takiemu na przykład wojownikowi wystarcza na poziom osiemnasty, oraz Bag of Holding z magicznymi przedmiotami. Nie jest to wprawdzie równie dobre, co samodzielne prowadzenie postaci od samego początku, gdyż odpadają choćby wszystkie sposoby zwiększenia współczynników, sporo bardziej wyszukanych przedmiotów, nie można również zdualizować postaci, by była, na przykład, wojownikiem na poziomie 13 i magiem, na którym się tylko da, ale jeśli ktoś nie ma za wiele czasu, jest to i tak sposób nie najgorszy.

Wszystko to razem (łącznie z dość dobrą stabilnością gry - fakt, że parę razy się zawiesiła, ale dzięki automatycznemu zapisywaniu stanu gry było to właściwie

**Baldur's Gate II:  
Throne of Bhaal**

**Black Isle/Interplay/CD Projekt**

bezbolnie) sprawia, że Tron Bhaala, a właściwie Throne of Bhaal, bo polskie wersje jeszcze nie ma, mógłby zostać z dużym powodzeniem wydany już teraz. Ale ze dodatkowe testy stabilności wydały mi tylko na zdrowie – cóż, warto jeszcze trochę poczekać, by później już bez problemów zająć się wypełnianiem swego przeznaczenia. Tron Bhaala i jego piani w Abyssie czekają na nowego pana.



# GameWalker

Witamy w kolejnej edycji Gamewalkera. Rubryka ta powstała po to, by:

- 1) ci, którzy nie lubią dużo czytać, mogli szybko dowiedzieć się, o czym i czym są gry recenzowane w tym numerze CDA;
- 2) podać te informacje, które nie bardzo mieszczą się nam w stopce (info);
- 3) ale najważniejszym powodem jest fakt, że teraz - dzięki Gamewalkerowi - możecie poznać nie tylko opinię recenzenta na temat danej gry, ale i tych wszystkich, którzy mieli z nią jakąś styczność. Co powinno pozwolić wam na łatwiejsze wyrobienie sobie opinii o tej czy innej grze.

Takie przynajmniej były teoretyczne założenia, a co wyszło - sprawdźcie sami.

## Skala ocen AD 2001

1 - po prostu dno + metr mułu; gra, która w ogóle nie powinna ujrzeć światła dziennego. Zero zalet, mnóstwo poważnych wad. Szkolny odpowiednik: 1 (...! przyjdź jutro z rodzicami!). W ogóle w to się nie da grać. Nie brać, nawet gdy dają za darmo!

2 - straszna kaszanka, w której praktycznie nie ma nic dobrego. A jeśli nawet jest, to liczba wad niweluje wszelkie atuty. Szkolny odpowiednik: 2. Granie w to jest karą...

3 - cienka gra, ma jakieś rzeczy warte wzmianki, ale duża liczba poważnych wad sprawia, że grać w nią mogą tylko wyposzczeni fanatycy danego gatunku. Szkolny odpowiednik: 3=.

4 - raczej cienka, ma parę rzeczy, o których można ciepło wspomnieć, ale ogólne wrażenia są nadal raczej negatywne. Szkolny odpowiednik: 3. Grać niby można - ale po co? Jest wiele innych i lepszych gier, które są o tym samym co ona...

5 - przeciętna gra, nie wyróżniająca się z tłumu niczym specjalnym. Ma trochę zalet ale i dużo istotnych wad (te raczej przeważają). Pograć można - gra raczej nie rozczaruje, ale i nie wzbudzi wielkich emocji. Szkolny odpowiednik: 3+.

6 - niezła gra, choć do czołówki sporo

jeszcze jej brakuje. Tym niemniej warta uwagi. Liczba poważnych zalet i wad mniej więcej równa sobie, przy czym są w niej rzeczy faktycznie warte podziękowań. Szkolny odpowiednik: 4-. Gra się w nią całkiem, całkiem... ale na kolana nie powala.

7 - dobra gra, choć nadal nie pozbawiona istotniejszych wad. Potrafi przykuć do ekranu i pociągnąć za sobą uwagę. Liczba godnych uwagi zalet wyższa od liczby istotnych wad. Szkolny odpowiednik: 4. Granie w taką grę nie jest stratą czasu.

8 - bardzo dobra gra. Dużo zalet, niewiele istotnych wad; ma w sobie coś, co znacząco wyróżnia ją z tłumu (np. dużo wyższa od przeciętnej grafika, muzyka, oryginalny scenariusz, nowa rozgrywka itd.). Szkolny odpowiednik: 4+.

9 - doskonała gra. Praktycznie nie ma poważniejszych wad, a jeśli ma jakieś, są one niezbyt znaczące. Pod wieloma względami oryginalna i odkrywcza. Gra! muzyka stanowiąc powyżej

przeciętnej. Na pewno będziemy o niej długo pamiętać. Szkolny odpowiednik: 5. Nie zagrać w to, byłoby błędem.

10 - po prostu cudo (w obrębie danej kategorii gier). Wad albo brak, albo są nieznaczne. Przynajmniej kilka elementów gry (grafika etc.) na najwyższym poziomie. Nowe (dobre) pomysły, wysoka grywalność. Po prostu widzisz idealną grę i szczeni ci opada. To gra, która przejdzie do klasyki danego gatunku (tak jak np. Q1 albo Doom dla gier FPS). Wiesz, że to rok albo i dwa też będziesz w to grać. Szkolny odpowiednik: 6. Kupować w ciemno!

Uwaga: ocena 10/10 wystawiana jest zbiorowo - recenzent może tylko NOMINOWAĆ grę do tej noty! Dopiero gdy przynajmniej dwie inne osoby też uznają, że gra jest tego warta, przyznawane jest 10/10. Zatem 10 to wyraz uznania od sporej części redakcji CDA, a nie tylko autora recenzji.

## Desperados

- Gatunek: strzałak czarno-taktyczny
- Ocena: 9
- Wymagania minimalne: P 233, 64 MB RAM, WIN 95/98/2000, 4xCD
- Graliśmy na: C 433, 256 MB RAM, Riva 2
- ...I: w rewalwerowych pojedynkach nie mieliśmy sobie równych



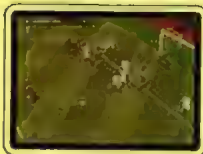
### Uwagi:

Mac Abra: Pyszność! Powiedzmy: jakby skrzyżować Fallout z przegadanką - doprowadzi Dzikim Zachodem, Zmusza do myślenia. Smuggler: Ale i proste nie jest... Yasiu: A tam, gdybym nie musiał spać, to już bym skończył. Spieć dwie godziny na dobę i jestem coraz bliżej El Diabla. Ugly Joe: Ten to wszędzie musi wspomnieć o Diablu, pruć mu za to czy jak? A gra zarrqabista jest!

Gem.ini: ...to jest el napados z bronią w pasie! 0132: el cuderfos for kazdos statelos manlaks! EGM: Gdyby nie były i winchestery, byłbym przysięgł, że gram w Komandosów. Czarny Iwan: Gdyby nie westernowy klimat, mógłbym ręczyć, że to Niś Korallgall! McDrive: Gdyby nie brak szybkich wózków, dałbym głowę, że to samochodówka! Jedi: El strzelatos desperados amigos dubellos karakanos.

## European SL

- Gatunek: piłka kopana
- Ocena: 5
- Wymagania minimalne: P 233, 32 MB RAM, WIN 95/98/2000, 4xCD
- Graliśmy na: C 433, 256 MB RAM, Riva 2
- ...I: i OK



### Uwagi:

Yasiu: Zgola nieciekaw! Ylul. Beerman: A co ci się nie podoba? Gem.ini: ...mówimy o tej marnej piłce nożnej? (Mexico ra ro ra?) ;P) 0132: El wielkos nudos and cinkos konversas from los konsolas.

EGM: Nigdy nie rozumiałem popularności piłki nożnej w wielu krajach. Rozumiem w Brazylii, biedny kraj i nie stać ich na piłkę dla każdego gracza, ale w Europie? Czarny Iwan: Piłka jest do bani, piłkarze też. Wszystkie marności. McDrive: Tia, muezas marności... Jedi: Nie lubię k bicowania i gier sportowych, to zajęcie dla desperados

## Evil Dead: Hail to the King

- Gatunek: action-adventure
- Ocena: 2
- Wymagania minimalne: P300, 64 MB RAM, Win 9x/2K
- Graliśmy na: C450, 192 MB RAM, Riva TNT
- ...I: bez problemów, lecz z tego, gdy grać - tak czy owak - się nie da?



### Uwagi:

Smuggler: Evil Dead 2 i 3 (szczególnie 3) to jedno z moich ulubionych horrorów. Więc tym bardziej wpienia mnie ta gra, że tak ja strzywalizowała :(. Ugly Joe: Cóż, poziom gry mogę oddać jednym słowem: HORROR EGM: A ja się nie boję... tak czy owak 22. Czarny Iwan: Ech, nie ma to jak "Koszmar z ulicy Wązów" albo zdjęcie Yasia. McDrive: Fakt, działają piornurki, zwłaszcza Yasiu - ale on pojawia się jak zjawo: nigdy nie wiadomo, kiedy się go ponownie zobaczy... Jedi: Horrores jest dobry dla desperados.

## Far Gate

- Gatunek: RTS
- Ocena: 8
- Wymagania minimalne: PII 233, 64 MB RAM, Win 9x/2K/Me
- Graliśmy na: P II 500, 256 MB RAM, GeForce 256
- ...I: nie ma jeszcze sprzętu, który uciągnąłby grę w maks. rozdzielczości i przy full details...{



### Uwagi:

Mac Abra: Klon Homeworlda, choć z troszkę gorszą grafiką i paroma ciekawymi pomysłami. Stronnie! Yasiu: A przy odpowiednim sprzęcie i dużym monitorze robi naprawdę oszałamiające wrażenie. Gem.ini: Uściślę - odpowiednio mocnym sprzęcie - el GeForce 2 jednak powinien wystarczyć... 0132: El koleynas klonos Homeworld, but całkiem los niezłoz EGM: Tak Far, że aby tam dotrzeć, trzeba zastawić Gacie.

Czarny Iwan: Odległe Gacie? Brzmi ciekawie. McDrive: No nie wiem... ale w kosmosie wszystko jest możliwe, nawet gacie w odległości. Jedi: Albo Banderosa na golasa.

# fenomen [rzecz.] «rzadkie» zjawisko; osobliwość, kuriozum unikat; [przym.] sensacyjny, fenomenalny



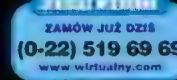
icewind dale: heart of winter [rzecz.] dodatek do Icewind Dale, zawierający nowe misje do Icewind Dale. Ponad 10 nowych magicznych przedmiotów, 59 zaklęć, 20 nowych postaci oraz poprawioną obsługę Open GL. Istnieje możliwość zainstalowania dodatku po ukończeniu lub w trakcie grania w Icewind Dale. Cena dodatku = 39<sup>90</sup> złotych.



baldur's gate: limitowana edycja kolekcjonerska [rzecz.] rzadko spotykane zjawisko. Baldur's Gate na «5xCD», dodatek Opowieści z Wybrzeża Mieczy «1xCD», Baldur's Gate 2 «4xCD» oraz bonus CD z dodatkami do Baldur's Gate 2 «1xCD» w jednym pakiecie. W sumie 11 płyt CD za 199<sup>90</sup> złotych. Nakład limitowany = 2000 numerowanych egzemplarzy.



icewind dale: złota edycja [rzecz.] zestaw zawierający kultową obecnie grę Icewind Dale oraz dodatek Heart of Winter. Cena zestawu, w którego skład wchodzi 3 płyty CD - 99<sup>90</sup> złotych.











# DESPERADOS Wanted Dead or Alive

*W 1880. (Id) Paso. Typowa dla Dzikiego Zachodu. Właściciel karczmy i lokalu, który dawno temu koleją komputera. Właściciel od kilku miesięcy pada ofiarą częstych napadów rabunkowych. Bandyci notorycznie rabują pościel, narażając kampanię na olbrzymie straty finansowe. Dlatego też właściciel tejże wyszczególnia nagrodę w wysokości piętnastu tysięcy złotych dla tego, kto rozbił gang bandytów. Niewiele to jednak daje. Ci, którzy skusili się na nagrodę, padają ofiarą przemyślnych bandyckich kul i gdy widać się, że miało nie powstrzymać ich napadów, w biurze Twinnings & Co. pojawia się tajemniczy John Cooper. Deklaruje, że wraz z grupą przyjaciół rozprawi się z bandytami. Pewny siebie Cooper wkrótce jednak przekonuje się, że to zadanie nie jest takie proste. Jakby się mogło wydawać*

Oliver 0132.Postuluristika

**P**ewnie jesteście Commandos? Grę, która bodajże najpoważniej zamieszła na rynku gier strategicznych? Z pewnością tak, aczkolwiek wysłuchajcie, że gra programistów z Hiszpanii nie zdobyła takiego uznania jak powinna. Dlaczego? Powód był prozaiczny. Była NIECO za trudna (dla typowego gracza). Ja, mimo że próbowałem, starałem się i intensywnie kombinowałem, to zawsze w Commandosach kończyłem tak samo - stekiem przekleństw i bezsilnym uderzeniem głowy w klawiaturę. Niemniej jednak gra Commandos imponowała mi, była świeżym powiewem w skostniałym świecie gier. Co zaskakujące względem obowiązujących zasad na rynku, Commandos przez długie miesiące utrzymywał się na listach najlepiej

**Desperados daje graczowi o wiele większe pole do popisu niż Commandos. Jest grą strategiczno-taktyczną w pełnym tego słowa znaczeniu, omamla piękną grafiką i westernowym klimatem. Szkoda, że wcześniej byli Komandos, bo ocena końcowa Desperados mogłaby być wyższa.**

sprzedających się gier, jednak nie doczekaliśmy się zalewu półek sklepowych jego klonami. Pierwszym tytułem, silnie inspirowanym, jest dla mnie właśnie Desperados: Wanted Dead Or Alive.

Zasady, które obowiązują w Desperados: Wanted Dead Or Alive są dokładnie takie same jak te, które poznaliśmy w Commandosach. Co bardziej namolni gracze mogą nawet



zarzucić programistom Infogramesa bezmyślne zrywanie. Hm... grę tę można nawet śmiało nazwać ulepszoną Commandos, tyle że z akcją przeniesioną na Dzikie Zachód. Po odpałeniu Desperados podobieństwa nasuwają się same. Grupa strażników ma za zadanie przebrnąć przez szereg misji (konkretnie jest ich dwadzieścia pięć), a w większości z nich należy popisać się intelektem, nie zaś szybkością, z którą przychodzi się "batony" myszki. Taki ro-

dzaj gier zwykle się określa jako strategiczno-taktyczne. Kto grał w Commandos, ten wie, skąd bierze się taki zwrot. Jak wspominałem na wstępie, pierwowzorem zamieszania jest niejaki John Cooper - rewolwerowiec i łowca nagród, taki komputerowy następca Johna Wayne'a i Clint Eastwoda. Nawet jednak on w pojedynkę nie da rady przebrnąć przez całe Desperados (ch, gdzie te czasy Outlawów?), więc pomocą służy mu pięć starych przyjaciół.

Nie myślcie przypadkiem, że do dyspozycji mamy od razu całą bandę. Tak łatwo nie ma i Cooper w trakcie kolejnych misji kompletuje bandę Desperados (stąd właśnie tytuł gry), przeważnie wydłubając kumpli z przeróżnych tarapatów. Na przykład Doca McCoya ratuje od stryczka, i tu pierwsza rzecz, która bardzo mi się spodobała. Po każdym dołączeniu któregoś z członków do zespołu następną misją jest swego rodzaju tutorial. Możesz w niej na spokojnie nauczyć się sztuczek, które potrafi robić nowa postać. Warto zauważyć, że każdy z członków Coopera ma kilka różnorodnych umiejętności, a co za tym idzie pod-  
czas niektórych scenariuszy możesz zabić się w samotnego wilka i przy pomocy któregoś z postaci nie-  
batal w pojedynkę wykonać zadanie. Nie ma tu niezastąpionych, jak to miało miejsce w Commandosach, aczkolwiek śmierć któregoś z członków Desperados jest równo-



ważna z nieudanym zakończeniem misji. (A propos misji: każdą można wykonać na kilka sposobów, choć oczywiście trzeba się trzymać pewnych fizycznych...)

W tym miejscu zapewne zadajecie sobie pytanie, jak to jest z poziomem trudności w Desperados? Otóż pragnę wam donieść, że gra wprawdzie jest trudna (przynajmniej dla amatorów), lecz nie tak bardzo jak Commandos, żeby się nakombinować, jednak misje są bardziej logiczne, nie dochodzi do sytuacji, takich jak w C., gdy patrzyło się tępych wzrokiem w ekran i cytowało samego siebie: "o co tu, do cholery, chodzi?". Największym problemem są oczywiście przeciwnicy, a tych jest około dwadzieścia pięć typów. Różnią się pomiędzy sobą inteligencją, uzbrojeniem, sprawnością, agresją, itp. Z tego też powodu ważną sprawą jest obserwacja. Spokojnie wypatrz się, jak zachowuje się przeciwnik, a dopiero potem wybierz sposób, jak go ominąć albo jakim sposobem się go pozbyć (czytaj o tym w ramce). Placą im za to, aby czegoś pilnowali, a tobie zależy na życiu. Proste? Teoretycznie, tak. Najważniejsze w tym wszystkim są oczy i uszy strażników. Zasięg wzroku wrogów pokazuje trzy kolory: zielony, żółty i czerwony. Zielony oznacza, że strażnik absolutnie niczego nie podejrzewa. Kolor zmienia się na żółty, gdy zaniepokoi się. Może to być jakiś dźwięk, który usłyszał, albo coś leżącego na ziemi, tak np. ciała. Kolor czerwony oznacza, że strażnik dostrzegł cię i zidentyfikował jako wroga. Przeciwnicy zostali obdarzeni całkiem wysokim AI. Fast, co niektórzy zachowują się jak barany, lecz zdarzają się i tacy, którzy kopną z powrotem rzucony w ich stronę dynamit lub od razu zaczną strzelać do leżącego na ich drodze worka z węzłem

Jednak niebezpieczeństwo nie grozi ci tylko ze strony przeciwników, ale i cywilów oraz zwierząt. Tych pierwszych występuje w Desperados sporo - kręca się po ulicach, zajmują się swoimi sprawami lub po prostu obijają się, ich nastawienie do ciebie zależy od wykonywanej misji. W niektórych zachowują się przyjaźnie, w innych neutralnie, a w innych przypadkach są nastawieni wrogo. Roznie zachowują się na twój widok - nie-

## Bohaterowie

### John Cooper

Typowy łowca nagród, który nigdy nie zagrzeje miejsca. Od-  
biera nagrodę i rusza w dalszą drogę. Jest samotnikiem,  
więc jeśli tylko może, pracuje sam. Jego najlepszym przyja-  
cielem jest sześciopalecowy Colt.

### Umiejętności:

**Colt** - ulubiona zabawka Coopera. Colt nie ma zbyt dużego  
zasiegu, ani też nie jest tak skuteczny jak Winchester, ale za  
to jest szybkostrzelny.

**Pięść** - dzięki tej umiejętności Cooper obezwładnia wrogów  
oraz mogących wszcząć alarm cywilów. Aby cios był skutecz-  
ny, Cooper musi stać twarzą w twarz z potencjalną ofiarą.

**Nóż** - Cooper może go używać na kilka sposobów. Przede-  
wszystkim jest to świetna broń do likwidacji strażników -  
celny rzut i po sprawie. Nóż służy również do przecinania  
sznurów oraz kołchoł pogróbów.

**Zegarek** - wystarczy położyć zegarek na ziemi i nastawić  
czas (do 30 sekund), a rozlegnie się melodia, która zwabi  
strażnika.

**Przenoszenie ciał** - Cooper może przenosić ciała martwych  
i żywych ludzi. W ten sposób może uniknąć wielu trudności.

**Wspieranie** - John jest jedyną osobą w drużynie potrafiącą  
wspierać innych.

**Siedzenie koni** - to jakiś ewenement. Wszyscy potrafią jeździć  
na koniu, lecz tylko Cooper umie osiodłać konia. Smieszne.

**Szybkie strzelanie** - używając funkcji Quick Action, Cooper  
może błyskawicznie wystrzelić do trzech różnych celów lub  
wrogów.

### Samuel Williams

Ciemnoskóry Sam jest specem od materiałów wybuchowych.  
Z dynamitem potrafi zrobić dosłownie wszystko. Jego słabo-  
ścią są natomiast kobiety, przez co stale pakuje się w prze-  
różne tarapaty.

którzy z krzykiem uciekają, chowając się do  
najbliższego budynku, inni zaś alarmują wro-  
gich strażników!

Czymże byłby western bez najlepszego przy-  
jaciela kowboja, czyli konia? Chyba tym  
samiymi co saga o wiedźminie bez jaskra  
(tu pragnę przekazać pozdrowienia dla  
stawetnego rumaka poety o wdzięcz-  
nym imieniu Pegaz :)). Jak bowiem efek-  
townie uciec przed wrogo nastawio-  
nym tłumem, jeśli nie na rozpędzo-  
nym rumaku? Mało tego, nie ma  
żadnych przeciwwskazań, aby ze-  
skoczyć na grzbiet konia z bal-  
konu lub muru! Wspomnianą  
sprawą są drobniutki związane  
nie z więzicielami. Nie-  
które należy najpierw osio-  
dlać, można również, ja-  
dąc na grzbiecie jednego  
z nich, poprowadzić  
drugiego na lasso. Jed-  
nak jazda konna nie-  
sie ze sobą również  
pewne niebezpieczeń-  
stwa. Tętent jest do-  
skonałe słyszalne dla  
strażników, a rumaki mają  
tendencję do płoszenia się i  
często jeździć, ładując  
oszołomiony na ziemi.  
Coż, jak realizm to





## Bohaterowie

## Umiejętności:

**Winchester** - na całym świecie zasieg i cel. Sam potrzebuje trochę czasu, aby go ponownie załadować.

**Dynamit** - Williams może rzucić askę dynamitu tylko w grupę wroga, bowiem nie można nim wysadzać drzwi czy ścian. W każdym ze scenariuszy, ichnia łasek jest limitowana.

**Związywanie** - Sam potrafi związać uśpiętych wrogów, ale do osoby potrzebnej, aby go powiesić świadomość: nie kałamniały strażników. Co ciekawe, jeśli któryś z wrogów natknie się na związaną osobę, to ją uwolni.

**Waż** - Sam zawsze nosi przy sobie worek z węglem. Delikatnie strażnik, który zainteresuje się jego węglem, zostaje natychmiast ukąszone.

**Bezza prochu** - w niektórych scenariuszach Williams znajduje lekarz z prochem. Można go użyć do wysadzenia budynków, drzwi lub chorągwi. Wystarczy ją tylko poluzować w pobliżu celu, a następnie za pomocą zapalnika lub kłosa. Kate podpała się, jeśli usypiają ją prochu.

**Karabin maszynowy** - czasem natknie się na stojący karabin maszynowy. Jeśli Sam potrafi obsługiwać.

## Doc McCoy

Stary kumpel Coopera, jest jedynym weteranem Wojny Secesyjnej, kto to uczynił go wielkim dynamitem. W tym czasie Gettysburgiem stracił jedno oko, co jednak nie przeszkadza mu zbyt w strzelaniu z Buntina.

## Umiejętności:

**Buntline** - ulubiona broń Doc: o większym zasięgu i lepszej celności niż Colt Coopera.

**Specjalne naboje** - po wybraniu tej opcji Doc ładuje Buntline o specjalnym tęgim na podskokach dźwięku zasięgu to staje dodatkowy wydźwięk. Niestety, jeśli naboje jest dość limitowana w późniejszych scenariuszach.

**Gaz** - w swojej podręcznej torbie Doc nosi małą buteleczkę z gazem usypiającym. Używając go, trzeba jednak uważać, gdyż działa również na członków ekipy. W każdym scenariuszu gaz jest limitowany.

**Balon** - za pomocą gazu Doc może również napędnąć balon i wypuścić go w powietrze. Gdy znajdzie się nad strażnikiem, wystarczy, aby któryś z członków drużyny strzelił w niego. Jest to doskonały sposób na porzucenie się wrogów na dalszy dystans, pod warunkiem że sprzyja ci wiatr.

**Leczenie** - Doc potrafi uzdrawiać rannych podczas akcji członków drużyny oraz ożywiać siebie.

**Strach na wróble** - przebrany przez Doc: członek bandy; nie czeka długo, strach.

**Otwieranie zamków** - jako jedyny członek drużyny McCoy potrafi otwierać zamknięte drzwi oraz sejfy.

**Przywracanie świadomości** - czasem któryś z towarzyszy podległych traci świadomość (np. na skutek zranienia lub usypiającego lub spadnięcia z siatki). Wówczas Doc potrafi go ożyć.

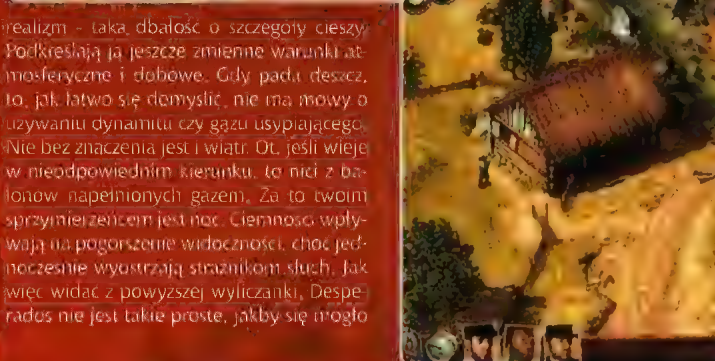
## Sanchez

Cooper i Sanchez są starymi znajomymi, gdyż słowo "przyjaciel" nie jest dla niego. Wcześniej Sanchez przewodził bandzie meksykańskich bandytów.

Przez całe życie wchodził sobie z wrogami. Obydwaj są dla siebie dużym respekt. Sanchez nosi przydomek "Grizzly" - to z racji swej postury przypominającej niedźwiedzia. Jest także czarnym honoru i można na nim zawsze polegać.

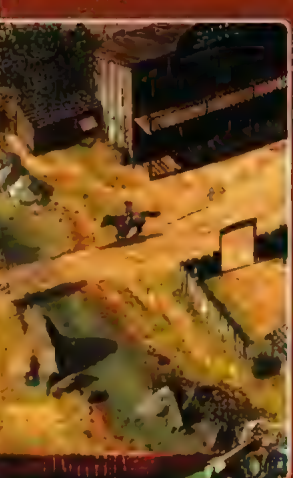
## Umiejętności:

**Shotgun** - podstawowa broń Sanchez. Słowo "przyjaciel" nie jest dla niego. Wcześniej Sanchez przewodził bandzie meksykańskich bandytów. Przez całe życie wchodził sobie z wrogami. Obydwaj są dla siebie dużym respekt. Sanchez nosi przydomek "Grizzly" - to z racji swej postury przypominającej niedźwiedzia. Jest także czarnym honoru i można na nim zawsze polegać.



wydawać. Nawet jeśli zdecydować się na wariant gry z la Yasiu (czyli tak jak w Cannon Fodderze - byle do przodu i zabić wszystko, co się rusza), to czekają cię kłopoty. Broni trzeba ładować, a w dodatku ma tendencję do przegrzewania się.

Kilka słów powinienem poświęcić członkom drużyny. Wprawdzie w ramce obok znajdziecie opis ich umiejętności, ale i tak wypadłoby pokrótce wytłumaczyć, kto najlepiej nadaje się do jakich zadań. John Cooper - choć jest rewolwerowcem, to jednak



jego największym atutem jest nóż. Dzięki niemu po cichu załatwia strażników oraz przecina liny. Pokerzysta Kate jest mistrzynią w skradaniu się - nikt tak cicho nie potrafi podejść strażnika. Jest również piękna kobieta - co skrzętnie wykorzystuje. Nie spotkałem podczas gry strażnika, który by nie zareagował na widok odzianych w kąki. Manuel znakomicie sobie radzi z dynamitem i prochem. Cennie rzucana łaska dynamitu dostarcza wrogowi sporo rozrywki. Sanchez z powodzeniem głównie używa swej nadludzkiej siły. Doc nie bez przyczyny nosi swój przydomek - znakomicie radzi sobie z opatrywaniem rannych członków ekipy, ale jest też świetnym snajperem, który z (nomen omen) chirurgiczną precyzją zabija oddolonych strażników. Ostatnią postacią jest Mia. W zasadzie trudno powiedzieć, co jest jej największą zaletą. Może umiejętność krycia się?

Kapitałną rzeczą w Desperados jest też opcja Quick Actions. Po jej wybraniu postaci zyskują dodatkowe możliwości - np. Cooper potrafi błyskawicznie wystrzelić do trzech przeciwników. Jednak znacznie pożyteczniejsze jest to, że w tym trybie istnieje możliwość użycia jednocześnie kilku członków zespołu do zadań bojowych. Powiedzmy, że zależy ci na zlikwidowaniu w tym samym momencie trzech strażników. Nie ma z tym najmniejszego problemu. Po chwili przygotowań Mia za pomocą ręki sprzątnie pierwszego. Co-



oper za pomocą noża drugiego, a Doc gazem ostatniego. Wszystkie te czynności odbędą się jednocześnie. Naprawdę świetny pomysł.

Nie do tej pory nie napisałem o jednej z największych zalet Desperados, a mianowicie klimacie. Programiści fantastycznie udało się uchwycić specyficzny nastrój panujący w westernach, poza jednym istotnym aspektem. Chyba z Yasiem jesteśmy co do tego zgodni - muzyka jest za mało westernowa!!! Aż się prosi, żeby wykorzystać coś w stylu znanym z westernów Sergio Leone, a tymczasem muzyka jest, rzekłbym, hm... nowoczesna. Nie pasuje pojawiający się sporadycznie motyw gitary czy też klawiszowy. Za to speechy i odgłosy tak typowe dla westernów są perfekcyjne. Bohaterowie wypowiadają swe kwestie w sposób wręcz idealny - posłuchajcie cichy tembr głosu Coopera. Czy nie mrozi on krwi w żyłach? Toż, to typowy głos pozbawionego pojęcia humoru łowcy nagród. Komplementnie w różniącym się stylu i innym głosem wypowiada się Sam. Od razu słychać, że nie grzeszy on inteligencją i jest gwałtowny, lecz raczej nie są to dyskotylowe wypowiedzi. Cały czas na uszu docierają również odgłosy towarzyszące rozgrywałcej się misji. Dźwięk pełni w tej grze istotną rolę; nie zapominałbym bowiem o tym, że naszym zadaniem jest głównie skradanie się. Słuchaj zatem uważnie wszystkich dźwięków, bo jest czego słuchać - nie obeszło się bez brzęku ostróg, brzęku koni, cykania wierzchy, krakania sępów etc. Natomiast już podczas filmu wprowadzającego zbliża mnie praca grafików. Tak doskonale zrealizowane intro oraz cut-sceny pomogły pojedynczymi misjami i z tak świetnymi postaciami 3D już dawno nie widzieliśmy. Westernowy klimat, perfekcyjne najazdy kamery, filmowe stop-klatki... Ech, cudo, wykładam wam. Cut-scenkom w niczym nie

*Desperados ma moc - mówię wam. Wydawało mi się, że taktycznego Fallouta nie odstawię, póki go nie skończę. Tymczasem w moje łapy wpadli desperaci i tym samym przestałem istnieć dla świata. Nie wiem, co jest tak wciągającego w tej grze. Może westernowość (taka klasyczna aż do bólu), może swoboda, jaką pozostawiono graczowi. A może to, że gra przez cały czas potrafi zaskakiwać. Eld napisał, że na widzieliśmy Kate reagują wszyscy, tymczasem to nieprawda. Zdarza się spotkać przeciwników, którzy na widok kobiecej nogi wpadają w panikę i uciekają. Za pierwszym razem się uśmiełem, za drugim poszedłem do gościa inaczej. Przykłady można by mnożyć - gra jest zabawna, ciekawa i nie pozwala zasnąć.*

Yasiu



ustępuje grafika zaprezentowana podczas gry. Można się co najwyżej, i to na siłę, przyczepić do animacji rumaków. Pozostałe elementy, jak budynki, wybuchy, postacie, roślinność, a także zwierzęta, mogą



jedynie podsumować zwrotem: "bardziejnie słiznie". Warto zwrócić uwagę na różnorodność krajobrazów. Banda Coopera przemierza pustynne kaniony, plantacje bawełny, meksykańskie wioski, typowo południowe miasta i małe zapadłe dziury znane z tysięcy westernów. Długo by można pisać na temat bardzo efektownej grafiki. Dodam tylko, że jest ona dostępna w rozdzielczości od 640 x 480 do 1024 x 768, dopatka nie jest wymagana, a kamera oferuje trzy poziomy zbliżenia. Co prawda na zbliżeniach widać drobne piksele, ale tak bardzo nie kłują w oczy.

Bez dwóch zdań - zakochałem się w Desperados. Takie uczucie zrodziło się we mnie już po kilkunastu minutach gry i trwa nadal. Produkt Infogramesa ma niesamowity klimat i grywalność. Nie zaprzeczam, że jest klonem Commandosów, ale pognijcie przez chwilę, a dostrzeżecie, o ile lepszą grą jest Desperados. Commandos, jak się okazuje, byli prymitywni do bólu. Desperados daje graczowi o wiele większe pole do popisu, jest grą strategiczno-taktyczną w pełnym tego słowa znaczeniu, omiata pięknią grafiką i westernowym klimatem. A ktoś z nas nie chciał w dzieciństwie być szeryfem lub Indianinem? Takie mieszanka powoduje, że rzeźko się oderwać od kompa - nawet wówczas, gdy serwinie gniałem, to z uśmiechem wybierałem opcję Load. Niekoniecznie musisz być fanem westernów lub Commandosów, ponieważ w Desperados warto zagrać dla czystej przyjemności. Wybierzcie się do El(d) Paso odebrać nagrodę od dyrektora Twinnings & Co.

## Bohaterowie

**Tequila** - jak każdy Meksykanin Sanchez nosi przy sobie butelkę tego szlachetnego (i smacznego) trunku. Tequila warto postawić tak, aby pomógł ją strażnik. Po jej opródnieniu na wet najpoczuć odporny na jej działanie facet padnie na ziemię.

**Siesta** - po wybraniu tej opcji Sanchez kładzie sobie na twarz bombiera i spada na ziemię. Przecznący w pobliżu strażnik daje się przewrócić z opad na tę stronę. Tylko co niektórzy po odkryciu Sanchez od razu natwierdzą głowę. **Zamach** - po aktywacji tej funkcji Sanchez łapie na łufę srebrnego shotguna i machając się nim spustoszenie Polemam. Żywiąc w połączeniu ze siestą.

**Kamień** - "Grizzly" zbiera leżące na drodze kamienie, którymi natychmiast kładzie cenne rzuca.

**Czystczenie budynku** - Sanchez jako jedyny potrafi wpaść do zapiętego przez wroga budynku i oczyścić go, wyrzucając wrogów przez drzwi lub okna.

**Karabin maszynowy** - podobnie jak Sam, Sanchez potrafi używać karabinu. W przeciwieństwie jednak do murem Sanchez może go także przemieścić.

**Pchnięcie** - wykorzystując swą nadludzką siłę, Sanchez może przemieścić i inne przeszkody.

**Przenoszenie ciała** - identyczny jak Cooper Sanchez może przemieścić ciała i to w odległości dwa razy.

## Kate O'Hara

Ma podobny do Coopera charakter. Nigdzie nie potrafi zagrześć miejsca. Poza tym wykorzystuje abstrakcyjną słabość do pokera, a przy okazji oszukując a stale wpada w tarapaty z których wyciąga ją Cooper.

## Umiejętności:

**Derringer** - mały, cichy rewolwer, jednak niezbyt skuteczny. Kate używa go tylko w razie konieczności.

**Dama Kier** - Kate stale nosi przy sobie karty. Rzucone na ziemię z pewnością zaciekawia strażnika, którego będzie można łatwo podejść.

**Podwiga** - tego tłumaczyć nie trzeba. Każdy strażnik da się słyszeć na szóstą z podwiga.

**Lusterkło** - przede wszystkim służy do obserwacji strażników. Pamiętaj jednak, że nie możesz go używać w nocy lub gdy Kate stoi w cieniu. Drugą zaletą lusteczka jest możliwość podświetlenia lantu od bezcezy z przodem.

**Kopniak** - działa na te, samej zasadzie co cios pięścią Coopera. Efekt jest ten sam - przeciwnik zostaje zmiotany.

**Odłamek** - Kate jest najlepszą w drużynie w tej czynności. Podczas gdy strażnik zawsze może się wyszaleć, zgnajającego się Coopera czy Sanchez, to nie ma szans, aby ułuszczył Kate.

**Zmiana ubrania** - w niektórych scenariuszach Kate może zmienić ubiór. Nie musimy chyba dodawać, jak bardzo jest to użyteczne.

## Mia Young

Ma zaledwie osiemnaście lat i do niedawna mieszkała wraz z ojcem w punkcie Pony Express - gdzieś w górach niedaleko granicy z Meksykiem. Pomimo młodego wieku ma bogate doświadczenie w walce oraz jest bardzo waleczna. Jej jedynym przyjacielem jest młody, świetnie wytrenowany młodyk Mr. Leone.

## Umiejętności:

**Burka** - szarela, która zatrudniła strażnika. Burka jest, znakiem bronią na krótki dystans. Trafiony przeciwnik po chwili ma halucynacje i młoda się jak opętany - strzeżajcie go we wszystkim, co się rusza.

**Burde** - jego odgłos zaciekawia niemal każdego strażnika. **Firecracker** - działa na podobne, zasadzie co lusterkło Kate, tyle że można nim oślepić grupę przeciwników.

**Orzeszki** - jak się łatwo domyślić, działają w połączeniu z Mr. Leone, o czym przeczytacie niżej.

**Mr. Leone** - Mia może użyć swej maluchy dwoma sposobami - w pierwszym Mr. Leone atakuje gościa przez wrota, a w drugim należy rozsyłać orzeszki, wówczas Mr. Leone rzuci się na gościa, zwracając tym samym uwagę strażników.

**Ukrycie się w burce** - jako jedyna postać Mia potrafi schować się w burce. Jest to o tyle dobre, że w każdym scenariuszu znajdziesz dużą ich liczbę.

## Ocena:

9

## INFO • INFO • INFO • INFO

## Producent:

Infogrames

## Dystrybutor:

CD Projekt, Tel. (022) 513 63 00

## Internet:

http://www.desperados-online.com

## Wymagania:

P 233, 64 MB RAM, Win 95/98/2000, 4xCD, karta dźwiękowa

## Akceleracja:

nie wymagana

## Plusy:

- nieemożliwe wciągnięcie
- można zdrowo pokombinować
- śliczna grafika
- świetne speechy
- cudne cut-sceny

## Minusy:

- Commandos było pierwsze
- dlaczego muzyka jest tak mało westernowa?



# JAGGED ALLIANCE

## 2.5

### UNFINISHED BUSINESS

*Ten tytuł to jedna z niewielu prawdziwych pereł na rynku gier komputerowych. Pierwsza i druga część stały się przebojami i po dziś dzień mają rzesze oddanych fanów. Nic dziwnego, podobno były to gry wybitne, szczególnie druga część - łącząca sprytnie ekonomię ze strategią i taktyką. W wielkim skrócie chodziło o to, żeby z pomocą najemników opłacanych z własnej kieszeni wyzwolić wyspę Arulco wraz z jej bezcennymi kopalniami.*

Yasiu

Rzecz jasna, udało się. Sam nie grałem, ale wnioskuję ze sposobu, w jaki zaczyna się kolejna inkarnacja JA, nosząca numer 2,5 i podtytuł Unfinished Business. Po przedarciu się przez opcje dotyczące poziomu trudności naszym oczom ukazuje się ekran laptopa. Kiedyś było to centrum operacyjne, bez niego nie można by grać w JA2. Teraz rola tej maszyny jest znacznie ograniczona.

Zaczynamy od przeczytania kilku maili. Jeden z nich okazuje się szczegó-

Dwie z firm dostarczają najemników na klasycznych warunkach. W A.I.M. sortujemy dossier kandydatów według wybranego kryterium i decydujemy się na kogoś. Do wyboru jest czterdziestu ludzi w cenach od trzech do trzydziestu pięciu tysięcy dolarów, M.E.R.C. to tylko dwunastu najemników, mniej przyjazny interfejs, ale i sympatyczniejsze ceny: od pięćuset do czternastu tysięcy dolarów.

Każdy kandydat opisany jest kilkoma liczbami definiującymi jego warunki psychofizyczne oraz umiejętności. Dodatkowo zobaczymy jego zdjęcie oraz krótką biografię. Wybierając, trzeba brać pod uwagę dokładnie wszystko. Liczby pozwolą dobrać ludzi pod względem umiejętności i warunków psychofizycznych. Czytając ich historie, unikniesz niespodzianek w stylu niespodziewanych napadów szaleńców czy popadania w odrętwienie podczas mrozu. Trzeba również pamiętać, że najemnicy - jak to ludzie - nie każdy lubi każdego. Zdarzają się wzajemne animozje objawiające się uwagami słownymi - do niczego więcej podczas paru ładnych tygodni grania nie doszło.

Nie można zapomnieć o weteranach. Wśród pięćdziesięciu gotowych psów wojny znajdują się osoby znane grającym z części poprzedniej. Niektórzy nadal pracują w zawodzie i na pewno przyemnie będzie znów poprowadzić ich do akcji. Nic też nie stoi na przeszkodzie, żeby dokonać importu postaci z JA2.

Oferta trzeciej firmy jest czymś nowym dla serii JA. Za jedyne trzy tysiące dolarów tworzymy tu najemnika odpowiadającego dokładnie naszym potrzebom. Nadajemy mu imię, ksywę, wybieramy płeć, portret, który z dostępnych zestawów głosów. Następnie decydujemy, czy ma jakieś specjalne zainteresowania - rzecz jasna, nie ma tu malowania czy śpiewu, znajdzie się natomiast walka wręcz, otwieranie zamków itp. Na koniec, korzystając z ograniczonej puli punktów, ustalamy jego cechy psychofizyczne oraz umiejętności. Po tym wszystkim w naszej ekipie pojawia się najemnik, który nie jest może tak dobry, jak ci koszący grubą kasę, ale zapewniam was, że w trakcie gry się wyrobi.

Po zebraniu ekipy trzeba ruszyć w drogę. Co jednak niespodziewanie się zmienia. Katastrofa śmigłowca rzuciła nas na kiepsko poznany teren. Jakby tego było mało, uszkodzeniu uległ system komunikacyjny laptopa. Znany jest tylko azymut na cel.

Ułożony z góry plan nie przewidywał takich niespodzianek - więc zaczęło być ciekawie. Przede wszystkim zainteresowałem się widokiem, który pokazał się na monitorze. Gra przeszła bowiem do ekranu taktycznego, na którym to



Śmigłowiec może zabrać sześć osób. Od ich prawidłowego wyboru w dużym stopniu zależy przebieg całej gry. Jako stały klient mamy najlepsze warunki u wszystkich pośredników, płacimy wyznaczoną cenę z góry i za całą akcję.

toczą się wszystkie akcje wewnątrz sektorów. Tutaj możemy kontrolować naszych najemników i naprawdę wysłać szare komórki.

Ponieważ grałem w JA po raz pierwszy, postanowiłem oświcić się ze sterowaniem. Z przyjemnością stwierdzam, że nie zanotowałem żadnych problemów. Najemnicy robili dokładnie to, co chciałem, kucali, kładli się, skradali, biegali (a później nawet wspinali)

Wbrew pozorom cała ta gimnastyka okazała się potrzebna. Bardzo często od podstaw najemnika może zależeć jego życie. Kucając lub leżąc stanowi trudniejszy cel i może trochę lepiej strzelać, na stojąco natomiast porusza się



Całkiem przydatna okazała się również możliwość sprawdzenia, jaką drogą najemnik będzie podążał do wskazanego punktu. Pozwala to uniknąć niemiłych niespodzianek. Podobnych smaczków jest tu całe mnóstwo, a całość jest prosta w obsłudze.

Również ekran mapy nie powinien nikomu sprawić problemu. Dzięki niemu wyznaczymy cel marszu, podzielimy naszych wojaków na mniejsze oddziały i zagospodarujemy im wolny czas, każąc ćwiczyć, uczyć się, odpoczywać itp. Możliwość ustalania składu oddziałów jest o tyle ważna, że w trakcie rozgrywki do naszego oddziału można dołączyć kilku napotkanych ludzi, a jedna grupa może liczyć maksymalnie sześć osób. Nowi są najczęściej słabo wyposażeni i wyszkoleni, stąd konieczność przydzielenia im opiekunów. Oczywiście cała operacja jest prosta jak budowa kalasza.

Wszystko to jest niezmiernie istotne, lecz nie ma co ukrywać, że kwintesencją Jagged Alliance 2.5 jest walka. Żadna tam ekonomia czy nawet strategia na dużą skalę. Musicie się nastawić na małe starcia. Lecz nie to, jak mawiał pewien żołnierz. Walka w JA stoi na takich poziomach, że dostarcza najwyższej jakości rozrywki. I to rozrywki wciągającej jak mało co. Pod względem grywalności jest to jeden z najlepszych tytułów, jakie mamy na rynku.

Na grywalność produktu składa się wiele składników. Ale szczególnie warto podkreślić, że twórcy serii JA stworzyli najlepszy chyba system do prowadzenia walki w turach. Jego "boskość" to oczywiście nie tylko załuga wygodnej obsługi. Ci ludzie nareszcie potraktowali poważnie fizykę. Każda broń zachowuje się inaczej, każdy strzelec jest inny, tor każdego pocisku jest liczony osobno. Liczony od początku lotu do końca. Nawet jeśli nie trafi w wyznaczony cel - to rykoszetuje i czasem zdarza mu się trafić całkowicie przypadkiem. Oprócz pocisków, istotnych jest jeszcze wiele innych czynników. I to żadnym chyba nie zapomniano. Ważne dla efektu strzału jest oświetlenie, kamuflaż, różnica wysokości, zasłony terenowe, profil celu itp., itd. Na szczęście prosty interfejs nie oddaje całego tego skomplikowania, dzięki czemu można się skupić tylko i wyłącznie na taktyce. Przeciwnicy prawie zawsze są liczniejsi i epiej usytuowani, dlatego łączy się przede wszystkim dokładne planowanie, a nie szturm z pieśnią na ustach. Chociaż nikt przecież nie zabrania wypróbowania i takiej opcji.



Dostępny arsenał broni pa niej, materiałów wybuchowych, gazów bojowych i innych takich cududek pozwala każdemu prowadzić walkę w ulubiony sposób. Równie poważnie potraktowano kwestie bezpieczeństwa. Na pełne opancerzenie postaci składa się hełm, kurtka lub kamizelka kuloodporna oraz spodnie - wszystko to w kilku wersjach. Jakby tego było mało, broń można modyfikować za pomocą znalezionych przedmiotów. Znajdziemy wśród nich lunety, celowniki laserowe, tłumiki, trójnogi i wiele innych. Również pancerze możemy modyfikować, np. montując w nich płytki ceramiczne. W podobnym tonie można by pisać jeszcze długo, lecz wystarczy chyba powiedzieć, że jego wybór opancerzenia naprawdę spory i zaskakująco celny.

Nieco mniej ciekawie wygląda sprawa za udnienia wyspy - na której działamy. Znajduje się na niej tylko jedno większe miasto. W zasadzie jest to dziura jakich mało, można się nim zainteresować choćby z powodu sklepu, w

którym zakup amunicji czy uzbrojenia jest kwestią posiadania gotówki (a tą zdobywamy drogą przyswajania). Niestety, ów sklep to jedno z niewielu miejsc na całej mapie, gdzie można zasmakować tak zwanej interakcji z NPC. Podobno poprzednie części JA dużo zyskiwały dzięki rozgadanej ludności, która udzielała informacji, prosiła o pomoc itp. Tu nasze zadanie jest jasne i autorzy nawet nie próbują przeszkadzać w jego wykonaniu.



I dobrze, można się skupić na celu, a im bliżej jego realizacji, tym lepiej się gra. Nie jest wcale łatwiej, ale zwyczajnie przyjemniej. Ekipa, którą prowadzimy, jest już doświadczona, dysponuje porządnym sprzętem, a i my, jako gracze, czujemy się dużo swobodniej w charakterze dowódcy. Znika faworyzowanie pojedynczych postaci, zaczyna liczyć się drużyna i jej siła jako całości. Dzięki temu ostatnie wyzwanie to już nie odkrywanie możliwości, jakie przed nami stoją, lecz wykorzystywanie dostępnych środków w jak największym stopniu. Dobrze to, bo uczymy się grać dość długo, a wcale nie jest nudno. Mało tego, przechodzenie gry od nowa nadal jest ciekawe - szczególnie po obejrzeniu całego zakończenia. Nic nie zdradzę,



pisząc, że mało która gra cała mi tyle satysfakcji i samozadowolenia po ukończeniu. JA2.5 plasuje się u mnie w ścisłej czołówce obok Freespace, Homeworld czy Fallout Tactics - a to nie lada komplement.

Należałoby też wspomnieć o jakości polonizacji. Każdy z najemników ma swój własny głos, aktorzy bardzo dobrze udają odpowiednie akcenty (rosyjski, francuski). Szczególnie do gustu przypadła mi koreańska sprzedawczyni, mówiąca językiem wziętym prosto z polskiego bazaru (gdzie Koreańczyków nie brakuje). :) Sam tekst, którego nie ma zbyt wiele, został przełożony poprawnie. Jednym słowem, bez rewelacji, po prostu dobra, solidna robota.

Po wykonaniu zadania pozostaje już tylko wrócić do domu (aczkolwiek szczerze polecam lekturę napisów końcowych). A po powrocie przychodzi czas na refleksje. Dałem już chyba w wystarczającym stopniu do zrozumienia, że JA2.5 po prostu mnie zafascynowało. Nie mogę jednak sobie pozwolić na rezygnację z kilku słów w tonie nieco marudnym.

Całość, mimo iż składa się praktycznie tylko z walk i podobnych przerw między nimi, nie jest w najmniejszym stopniu nudząca. Nie można tego również powiedzieć o grafice, która prezentuje przyzwoity poziom. Niestety, tylko "przyzwoity". Od czasu JA2 niewiele się zmieniło w opowie wizualnej gry. Widać więc dbałość o szczegóły, ale całość - można powiedzieć - "traci myślką". Marzy mi się Jagged Alliance z grafiką Fallout Tactics, czyli stare sprawdzone nadzienie w całkowicie nowym cieście. Z muzyką jest nieco lepiej - nie starzeje się tak szybko jak grafika. Dźwięki dobiegające z głośników są - ogólnie rzecz biorąc - w porządku, szczególnie gdy ściszy się muzykę, która po pewnym czasie denerwuje. Głosy najemników (czyli jakość sama w sobie, z której słynie JA), wystrzały i rykoszety trzymają wysoki poziom. Jedyne poważniejsze minusy to brak trybu multiplayer (tak przecież oczekiwanego) oraz zbyt krótki czas potrzebny na ukończenie kampanii. Drugi z zarzutów jednak nieco błędnie, gdy okazuje się, że do gry dodano ecytor kampanii, ale o tym już w jednej z ramek.

Ocena:

8

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Str-lech

Dystrybutor:

CD-Projekt: tel. (022) 519 69 00

Internet:

http://www.jaggedalliance2.com/

unfinishebusiness/

Wymagania:

P133, 32 MB RAM, Win 9x, CD4

Akcelerator:

nie trzeba

Plusy:

• zagracie, a zobaczycie

• a jest knisicnie chocicie

wiedziec, to wspanaly

minut tworzony jest przez

każdy element gry

• dolaczony edytor

Minusy:

• nieduszysza grafika

• muzyka, która po pewnym

czasie trzeba ściszyć

• zbyt krótka kampania

• brak trybu multiplayer







# Liiga 2001 Elitserien & SM

Każdy, kto interesuje się NHL-em, wie, jak ważną rolę w najlepszej lidze hokejowej odgrywają Europejczycy, a zwłaszcza mieszkańcy Skandynawii. Wszyscy znają nazwiska Szwedów, jak chociażby: Peter Forsberg, Tommy Salo, Daniel Alfredsson czy Mats Sundin, oraz Finów: Saku Koivu, Teemu Selanne albo Janne Niinimaa. Stanowią oni o sile swych drużyn, okupują miejsca na szczycie najsukcesowniejszych snajperów oraz najlepiej punktujących, a także niejednokrotnie w pojedynkę decydują o wynikach spotkań na taflach ligi NHL.

Bambino de Bodom\_0132.Postfuturistika

**P**ewnie zastanawiacie się, co wspólnego ma mój wywód na temat klasy Finów i Szwedów z grą pod enigmatycznym tytułem Elitserien & SM Liiga 2001? Wiele - ponieważ ta gra to nic innego jak dodatek do sławnego NHL-u 2001. Z tą jednak różnicą, że tym razem graczom przyjdzie toczyć boje na skandynawskich lodowiskach zamiast na taflach NHL-u, a konkretnie w ekstraklasie szwedzkiej bądź fińskiej. Niezgorzany to pomysł, bo przecież to właśnie z owych lig przybywają do NHL-u największe talenty, a niektórzy młodzieńcy po podpisaniu kontraktów z klubami NHL-u nadal terminują w Skandynawii. Według znawców hokeja liga szwedzka prezentuje nawet o wiele wyższy poziom niż zaplecze NHL-u, czyli północnoamerykańskiej ligi AHL. Zatem dla fanów europejskiego hokeja dodatek powinien być świetnym prezentem od EA Sports. Szkoda tylko, że prezentem niewnoszącym nic nowego do samej gry. Wszystko bowiem, co znajdziecie w grze, jest jedynie stuprocentową kaskadą samego NHL 2001. Począwszy od wariantów rozgrywki, a na opcjach taktycznych skończywszy. Oczywiście skład drużyn, ich nazwy, logo oraz zdjęcia hali są jak najbardziej szwedzkie i fińskie, lecz cała reszta łącznie z komentatorami (ciekawe, dlaczego nie komentują po szwedzku?) to wypisz wymaluj NHL 2001.



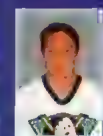
innego od tego, co serwuje nam w serii NHL Hockey EA Sports od kilku lat.

Niestety, tak się nie stało i w zasadzie na tym należy zakończyć tę recenzję, bo o czym mam pisać? Łać wodę (na lód?) o grafice i dźwięku, które zupełnie się nie zmieniły? Czy powtórzyć to, co już napisałem w recenzji NHL-u 2001, a zatem o realizmie, trybach rozgrywki i taktyce? Ssensu najmniejszego nie widzę, zatem pozwolicie, że na koniec wszystkich maniaków NHL-u 2001 zachęczę do zapoznania się z tym dodatkiem, a pozostałych graczy odeślę do sklepu po NHL 2001. Natomiast sam zacznę odliczać m.esiące pozostałe do premiery NHL 2002, co, jak myślę, nastąpi tradycyjnie w październiku lub listopadzie. □

## Skandynawska siła w NHL-u

**Teemu Selanne**  
(Finlandia)

**Pozycja:** prawoskrzydłowy  
**Urodzony:** 3 lipca 1970 roku w Helsinkach



Jeden z najlepszych strzelców w NHL w latach dziewięćdziesiątych. Został wybrany w drafcie przez Winnipeg Jets w roku 1988. W swoim pierwszym sezonie w NHL ustanowił rekord pierwszoroczników, zdobywając 132 punkty i strzelając 76 bramek, co zaowocowało przyznaniem mu nagrody Calder Trophy (1992-93). W kilku kolejnych sezonach popisywał się wcale nie gorszą skutecznością, grając u boku Paula Kariya w Mighty Ducks of Anaheim. W tym roku trafił do San Jose Sharks. W sezonie 1998-99 przypadła mu w udziale nagroda Maurice'a Richarda. Do tej pory wystąpił także w siedmiu meczach All Star, otrzymując w 1998 roku tytuł MVP tego meczu gwiazd. W ciągu swoich pierwszych ośmiu sezonów w NHL popisał się aż sześcioma hat-trickami. Podczas olimpiady w Nagano (1998) zdobył dla Finlandii dziesięć punktów czy przyczynił się do wywalczenia przez nich brązowego medalu.

**Mats Sundin**  
(Szwecja)

**Pozycja:** center  
**Urodzony:** 13 lutego 1971 roku w Bromma



Pierwszy Europejczyk, który został kapitanem sławnych Kłonowych Liści z Toronto. Wybrany przez Quebec Nordiques w drafcie roku 1989 spędził w tej drużynie cztery lata zanim trafił do Toronto Maple Leafs. W ośmiu sezonach spędzonych na taflach NHL-u zdobywał ponad trzydzieści goli. Sześciokrotnie uczestnik meczu gwiazd.

**Daniel Alfredsson**  
(Szwecja)

**Pozycja:** prawoskrzydłowy  
**Urodzony:** 11 grudnia 1972 roku w Gothenburgu



Ten urodzony w stolicy melodyjnego death metalu (sorry, nie mogłem sobie tej kwestii darować) Eld) kapitan Ottawa Senators został wybrany w drafcie w roku 1994. Rok później świętował zwycięstwo Calder Trophy dla najlepszego debiutanta. Przewodził praktycznie we wszystkich statystykach swego zespołu. W drużynie narodowej występował podczas Olimpiady w Nagano oraz Mistrzostw Świata w 1996.

**Peter Forsberg**  
(Szwecja)

**Pozycja:** center  
**Urodzony:** 20 lipca 1973 roku w Örnäskaöldsvik



Jeden z najlepszych hokeistów w historii NHL-u. Wyśmienity strzelec, jeszcze lepszy asystent i technik. Wybrany w drafcie roku 1991 przez Philadelphia Flyers trafił do Quebec Nordiques w drodze wymiany za Erica Lindrosa. W swoim pierwszym sezonie (1994-95) wywalczył Calder Trophy, a rok później wraz z drużyną Colorado Avalanche zdobył Puchar Stanleya. Ma na swoim koncie także złoty medal olimpijski (1994).

**Tommy Salo**  
(Szwecja)

**Pozycja:** bramkarz  
**Urodzony:** 1 lutego 1971 roku w Surahammar



Występujący obecnie w Edmonton Oilers Salo słynie w NHL-u z dość niekonwencjonalnego, lecz skutecznego sposobu bronięcia. Większość strzałów broni za pomocą ręki, czyli rękawicy. Złoty medalista olimpijski z 1994 roku.

Ocena:

6

INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:**

EA Sports

**Dystrybutor:**

IM Group

Tel. (022) 6422766

**Internet:**

http://www.easports.com

**Wymagania:**

P 200, 32 MB RAM, WIN 95/98,

4xCD, karta dźwiękowa

**Akcelerator:**

wymagany

**Plusy:**

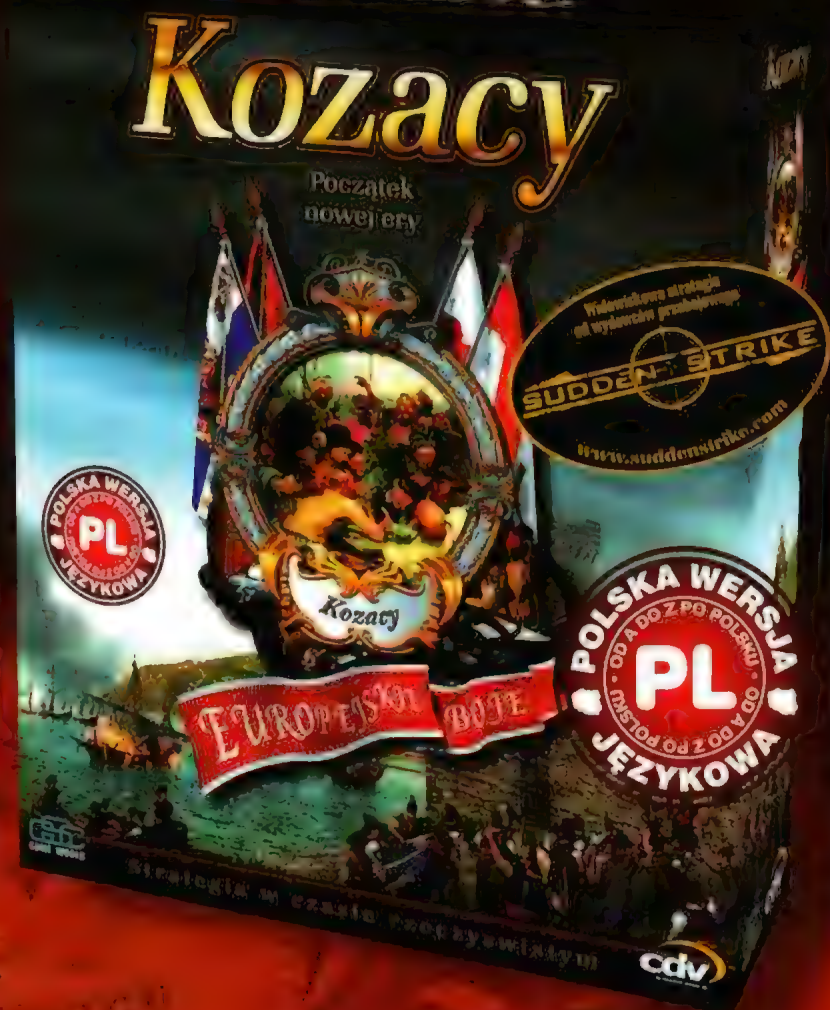
- dla fanów europejskiego hokeja
- to jednak dodatek do NHL 2001, więc gra się znakomicie

**Minusy:**

- czy przypadkiem lodowisko nie powinno mieć innych wymiarów?
- brak tego specyficznego klimatu z NHL-u

# Kozacka strategia

- Olbrzymie armie – nawet do 8 tysięcy jednostek.
- 16 rywalizujących ze sobą narodów, każdy charakteryzuje się unikatową grafiką, ekonomią i zdobyczami technicznymi.
- Ponad 85 opartych na faktach historycznych bitew stoczonych w okresie XVI-XVIII wieku.
- Różne formacje wojskowe: kolumna, rząd lub kwadrat.
- Nieograniczona liczba zagrywek taktycznych i strategii walki, zarówno na lądzie jak i na wodzie.
- Niepowtarzalny system zarządzania ekonomią z sześcioma podstawowymi surowcami.
- W pełni trójwymiarowe otoczenie z rzeczywistymi efektami.
- Olbrzymie mapy – 36 na 36 klatek ekranowych o rozdzielczościach 1280x1024.
- Efekty specjalne: dym, mgła, eksplozje, płonące budynki, latające odłamki pocisków, wyrendowana efektownie woda.



"Jedna z najlepszych strategii ostatnich miesięcy."

CLICK! (nr 10 maj 2001)



Kozacy: Europejskie boje to historyczna gra strategiczna oparta na wydarzeniach rozrywających się w Europie w XVI-XVIII wieku. To czasy, kiedy narody i społeczności tworzyły się ginęły, złoto zamieniano na armie, a niekończąca się wojna toczyła oceany krwi. To czasy rozwoju techniki, czasy nowej ery, ery grzmiących armat i gwizdających nad uszami pocisków.



Dystrybucja w Polsce: IM Group Sp. z o.o.  
02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3  
Tel. (22) 642 2766 lub 642 2768. Fax (22) 642 2769

© 2001 CDV Software Entertainment AG i GSC Game World. CDV Software Entertainment AG i GSC Game World są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi. Wszelkie prawa zastrzeżone.

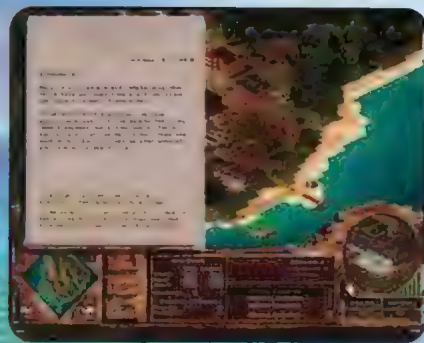


# Tropico

Karaiby... setki lat temu raj dla piratów, a obecnie obszar ziemi słynący z plantacji bananów i tytoniu, produkcji rumu oraz karteli narkotykowych. Stowem, raj na ziemi dla turystów, w którym czas powoli płynie. Przynajmniej tak to wygląda widziane oczami przeciętnego Polaka, a jak jest w rzeczywistości, możecie się sami przekonać, sięgając po nowy klon Sim City o wdzięcznym tytule Tropico.

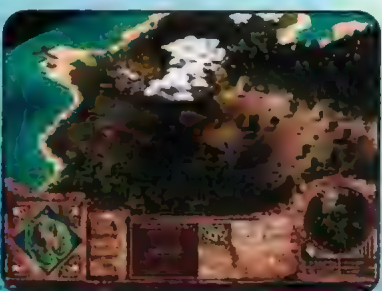
Uliver\_0132.Postfuturistika

## Fidel Castro czy Lou Bega?



Chcesz, możesz wcielić się w Fidela Castro. Manuela Noriega, Augusto

Pinocheta czy nawet Lou Bega. Nie dziwcie się jednak, że wśród polityków pojawia się piosenkarz. Autorzy postarali się, aby każdy z bohaterów miał inny charakter, umiejętność, a co za tym idzie, inną wizję uszczęśliwienia swego ludu lub też wykorzystania stanowiska dla własnych celów. Jak Lou Bega



wprowadzić nie bardzo wie, jak uszczęśliwić swój naród, i jest nieustannie narażony na ataki rewolucjonistów, a e za to świetnie radzi sobie z infrastrukturą turystyczną i na wyspę ściągają rzesze turystów z wypchanymi portfelami. Zanim zatem zdecydujesz się na jakiegos bohatera kierując się sympatią (iż co bądź, nie można przecież nie lubić Fiedla :P) radzę zastanowić się, jak chcesz osiągnąć cel, potem uważnie pzewertować życiorys kandydata i dopiero wówczas podjąć ostateczną decyzję.

## Bananowa republika

Jeśli patrzeć na screeny wydaje wam się, że Tropico to taka miłutka, prosta gierka, to jesteście w dużym błędzie. To nie jest żaden pseudosim w stylu Sk Resort Tycoon, Airline Tycoon czy Pizza Syndicate, lecz prawdziwy następca Sim City 3000. Dodam od razu, że nawet bardziej skomplikowany, a to z uwagi na dość rozwinięty aspekt polityczny – o którym akonieczne będzie jeszcze mówić niżej. Drog prowadzących do zwycięstwa jest wiele, a każda

## Dyktatorzy

Castro Ruz Fidel (ur. 1926) - rewolucjonista i dyktator kubański, z wykształcenia prawnik. Premier Kuby w latach 1959-1976, następnie jej prezydent, naczelny dowódca sił zbrojnych i pierwszy sekretarz Partii Komunistycznej Kuby. Za udział w nieudanej rewolucji z 1953, skierowanej przeciwko ówczesnemu dyktatorowi Kuby, generałowi F. Batistie, skazany na 15 lat więzienia. Po zwolnieniu na mocy amnestii w 1955, udał się do Meksyku, skąd powrócił w 1956 z niewielką grupą zwolenników, m.in. z E. Che Guevarą. Ich działania partyzanckie umożliwiły w 1958 zwycięski marsz na Hawanę. Castro został premierem. W swej polityce zagranicznej starał się początkowo zachować neutralną pozycję, jednak reformy społeczne i gospodarcze doprowadziły do konfliktu z USA. W 1961 Kuba przeszła do obozu radzieckiego. Castro nie zaakceptował idei pierestrojki. Gorbaczowa, osamotniony po upadku ZSRR utrzymuje się u władzy mimo całkowitego załamania gospodarczego państwa i biokady ekonomicznej nałożonej przez USA. Wobec katastroficznej sytuacji ekonomicznej na Kubie podejmuje próbę liberalizacji życia gospodarczego i politycznego.

Noriega Manuel Antonio (ur. 1938) - panamski dyktator uwikłany w handel narkotykami na międzynarodową skalę, obalony w 1989 przez interwencję zbrojną USA. Wcześniej m.in. agent CIA.

Pinochet Ugarte Augusto (ur. 1915) - generał i polityk chilijski. W latach 1949-1952 wykładał w szkole wojskowej w Ekwadorze. W 1959 awansował do stopnia generała brygady. W okresie prezydentury Allende został w 1971 naczelny dowódca sił zbrojnych. W 1973 przeprowadził zamach stanu, łączną liczbę ofiar ocenia się na około 3000. Po zamachu stanął na czele junty wojskowej, a w 1974 został mianowany prezydentem Republiki Chile. Prowadził politykę represji, zdelegalizował wszystkie partie polityczne, za co został potępiony przez ONZ. Popierał liberalną politykę gospodarczą, sprywatyzował przedsiębiorstwa państwowe i drastycznie zredukował wydatki państwa. Korzystał z doradztwa amerykańskiego ekonomisty Friedmana i tzw. chicagowskiej szkoły ekonomicznej. Przeprowadził w 1978 referendum w sprawie zaufania do swego rządu i uzyskał 75% poparcia. W 1980 przyjęta została w drodze referendum nowa konstytucja. Na jej podstawie Pinochet został wybrany prezydentem na kadencję ośmioletnią, tzn. do 1990, równocześnie zachowując naczelne dowództwo sił zbrojnych. 11 II 1998 został mianowany dożywotnim senatorem, przeszedł na emeryturę. 5 VI 2000 został pozbawiony przez chilijski sąd apelacyjny immunitetu parlamentarnego, co umożliwiło rozpoczęcie procesów wytoczonych przeciw niemu przez ofiary i rodziny ofiar zamachu stanu z 1973 roku.

z nich wyboista niczym polna droga pod Kielcami. Wszystko zależy od twego chęćstwa. Możesz postawić sobie za cel uszczęśliwienie ludu albo zabicie na ich niedoli schowanego w szwajcarskich bankach majątku, możesz także zamienić swoją wyspę w raj dla turystów. W zasadzie żadnego z tych celów lub też wszystkich naraz nie osiągniesz bez swej ludności, a trzeba ci wiedzieć, że każdy mieszkaniec twojej wyspy żyje własnym życiem. Ma własną opinię na różne sprawy, oamiennie cele, czegoś chce lub coś mu się nie podoba etc. Przypominają oni w tym względzie nieco bohaterów The Sims. Warto o nich naprawdę dbać, nawet jeśli jesteś krwiożerczym dyktatorem. Jeśli tego chcą, to wybuduj im kościół, szpital, zorganizuj igrzyska latynoamerykańskie czy nawet zaszalej i sprowadz na swą małą wyspę papieża, a wówczas twój lud będzie z ciebie zadowolony, co oznacza, że także w kolejnych wyborach ich głos zostanie oddany na ciebie. W innym przypadku co rusz jacyś znerwicowani rewolucjonści będą starali się ustanowić nowy ład w republice, choć już bez ciebie.

Twój ludęk zajmuje się głównie pracą na farmach bananów, kawy, tabaku, kukurydzy oraz hodowlą bydła, rybołówstwem, wznoszeniem infrastruktury turystycznej i wyrobem rumu. To ostatnie jest już jednak trochę bardziej skomplikowane i wymaga większych nakładów pieniędzy (m.in. należy wybudować destylarnię) oraz czasu. Nie tylko jednak pracusię rodzą się na twojej wyspie, bo pewien procent społeczeństwa zajmuje się ustawicznym rozmyśleniem nad tym, jak cię obalić, a jeszcze inni okradaniem turystów. Od czego jednak w dobrze zorganizowanym państwie karaibskim policja i wojsko? Rewolucjonistów i przestępców można zamknąć do więzienia, co powinno dać ci trochę spokoju. Skoro już mowa o rewolucjonistach, to w



Tropico ważną rolę odgrywa również polityka zagraniczna, a konkretnie stosunki z dwoma mocarstwami. Chodzi o Stany Zjednoczone oraz Rosję. Wprowadzanie wysyłanie delegacji do któregoś z mocarstw i negocjacje kosztują sporo zielonych papierów, ale z biegiem czasu współpraca zaczyna procentować. Podczas gry w Tropico przekonałem się również, że nawet na małej karaibskiej wyspie edukacja jest czymś ważnym i, co zaskakujące, twoi podwładni chcą się uczyć w szkołach. Po kilku latach wybudowanie szkół zaczyna się zwracać, wykształceni w nich podopieczni potrafią przemienić wyspę w niemal nowocześniejszy kraj.

## Karaiby zamiast Hawajów?

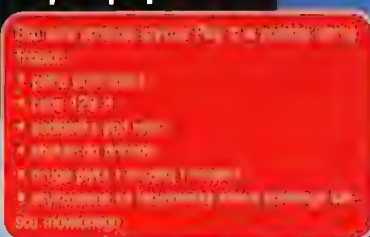
Upał, ciepłe morze, cisza i spokój powodują, że twoja republika może stać się konkurencją dla Hawajów, a tym samym rajem dla turystów z całego świata, którzy przywiozą ze sobą tak potrzebne ci dolary. Należy tylko odpowiednio zadbać o turystów. Dysponując gotówką można stworzyć prawdziwą turystyczną mekkę, przerabiając „bananową republikę” na wyspę pełną luksusowych hoteli, tanich bungalowów, basenów, kasyn i wielu innych atrakcji. Wiąże się to oczywiście w sposób bezpośredni z wybudowaniem lotniska, stacji telewizyjnej, większej liczby posterunków policji czy chociażby przystani jachtowej, lecz także tak duże inwestycje szybko się zwracają. Uff... i tak właśnie w wielkim skrócie wygląda rozgrywka w Tropico. Piszę w wielkim skrócie, gdyż naprawdę z uwagi na ogranicze-

nie objętościowe tej recenzji nie napisałem bodajże o połowie opcji, jakie znajdziecie w grze. Tym przyjemniejszą niespodzianką będziecie mieli, jeśli sięgniecie po produkt PopTopu.

## Bez Krisiun i Rebaelliun

Nie spodziewałem się, że kiedyś to powiem, ale... muzyka latynoska czy też karaibska, jaką programiści PopTopu opatrzyli Tropico, jest FANTASTYCZNA! Wspaniale relaksują te wesole rytmy, przynosząc myślami na gorącą plażę na małej tropikalnej wyspie, gdzie siedzisz w cieniu palm z drinkiem w ręku. Przy takiej muzyce wszelkie niepowodzenia przyjmują się z uśmiechem i patwardzi, i pomyśleć, że z tamtej części naszej planety faworyzują muzycznie Krisiun i Rebaelliun. Bardzo dobre wrażenie sprawia także narrator mówiący z przecudownym akcentem latynoamerykańskim. Za każdym razem, gdy słyszałem wypowiedziane przez niego słowo „presidente”, rzycałem ze śmiechu. Ktoś jest kapitalny. Również pozostałe dźwięki nie pozostawiają nic do życzenia, poza małą wpadką, jaką jest odgłos pracujących buldożerów. Drażnią one uszy dość nieprzyjemnie. Graficy natomiast mieli trochę ułatwione zadanie, ponieważ za stworzenia „bananowej republiki” użyli engine'u Railroad Tycoon 2. Jak zapewne pamiętacie, oferował on spore możliwości, a po pewnych przeróbkach grafika Tropico prezentuje się bardzo dobrze. Twoja wyspa jest bajecznie kolorowa, pełna tropikalnych drzew, wspaniałych efektownych architektonicznie hoteli i prostych domków twoich podwładnych, a po ulicach przechadzają się kolorowo ubrani autochtoni oraz turyści. Rzetelne animacje postaci dopełniają obrazu, grafiki w efekcie czego otrzymujemy oprawę audiowizualną, której ciężko cokolwiek zarzucić.

## Tropico po polsku



## Co uprawiamy?

Banany (Musa) - istnieje około 80 gatunków roślin z rodziny bananowatych. Występują w tropikalnej Azji, Afryce, Ameryce Środkowej i północnej Australii. Mimo „drzewiastego” pokrój (6-10 m wysokości) są to rośliny zielne, ich „pień” tworzą pachwy liściowe. Liście bardzo duże, do 3-4 m długości. Kwitną raz w życiu i zamierają. Dwa gatunki wyściowe - Musa acuminata i Musa balbisiana - dają mieszankę powszechnie uprawianą w obszarach tropikalnych i subtropikalnych ze względu na smaczne i pożywne owoce: piżang (Musa sapientum), dający owoce jadalne na surowo, i banan rajski (Musa paradisiaca), dający owoce do gotowania (plantany).

Tyton (Nicotiana) - rodzaj rośliny z rodziny psiankowatych. Istnieje ponad 100 gatunków, głównie z Nowego Świata. Tytoni słodkietny (Nicotiana glauca) jest ważną ekonomicznie rośliną uprawną, użytkową, zawierającą w liściach alkaloid, nikotynę o działaniu pobudzającym system nerwowy, w większych dawkach trujący. Tytoni używany był od dawna przez Indian, zwyczaj palenia tytoniu został wprowadzony w Europie w XVI wieku. Obecnie tytoni uprawiany jest w wielu odmianach. Tytoni bakan, czyli machorka (Nicotiana rustica), jest rzadszy w uprawie, stosowany głównie do produkcji insektycydów.

Rum - napój alkoholowy produkowany m.in. w zachodniej Afryce, południowej i środkowej Ameryce oraz Indonezji. Podstawowym surowcem do produkcji rumu jest trzcina cukrowa. Wyróżnia się dwa rodzaje rumu: pełny o intensywnym aromacie (np. Demerara Rum z Gujany) oraz lekki o słabym aromacie.

Źródło: www.onet.pl

## Może szklaneczkę rumu?

Okazuje się, że, jeśli ktoś bardzo chce, to może jeszcze zrobić w gatunku simów grę, która przykuje na dłużej do monitora. Taką grą jest właśnie Tropico. Wprawdzie z pozoru jest to tylko klon Sim City, nie jest to również gra rewolucyjna, ale zapewniam, że grywalnością i kilkoma ciekawymi pomysłami przerasta protoplastę, a także nadrobiła brak oryginalności. I mimo wszystko jest chyba najlepszym symem od czasów Sim City. Fani simów muszą zagrać, a pozostali też powinni spróbować, jak to jest pełnić stanowisko dyktatora „bananowej republiki”.

Ocena:

9

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:  
PopTop Software

Dystrybutor:  
Play IT, tel. (018) 4440560

Internet:  
http://tropico.podgarn.com

Wymagania:  
P 200, 32 MB RAM, 2xCD, karta dźwiękowa

Akcelerator:  
niepotrzebny

Plusy:  
• MUZYKA, MUZYKA, MUZYKA!  
• doskonała symulacja państwa w Ameryce Łacińskiej  
• duża grywalność  
• ładna szata graficzna  
• kapitalny akcent narratora

Minusy:  
• w zasadzie brak czegoś, co mogłoby wyzyskać buldożerów?



# HALF-LIFE

Niewiele gier jest w stanie poruszyć graczy w dwa lata po swojej premierze, zwłaszcza jeśli nie są sprzedawane jako budżetówki nadające się jedynie do opisanego na łamach świnki. Jednym z fenomenów, który się temu naturalnemu trendowi z bardzo dobrym rezultatem przeciwstawił, jest Half-life. Wprawdzie nikt go już nie sprzedaje w pojedynkę, ale ponad sto złotych za dwuletnią grę wraz z dodatkami nadal zbyt niską ceną nie jest. W przypadku Half-life są to raczej bardzo dobrze zainwestowane pieniądze, czego nie można byłoby powiedzieć o większości innych tytułów.

## McDrive

**B**ardziej pieniądze można inwestować nie tylko w dobra materialne, ale i w rozwój duchowy, tudzież w dobre spędzenie czasu. A jeśli weźmie się pod uwagę wolny czas, zawartość pudełka z Half-life Generacją znajduje się obecnie w ścisłej czołówce tytułów FPP. I to zarówno jeśli chodzi o grę solo, jak i rozgrywki po sieci.

Za wspaniałą grę w pojedynkę odpowiada bowiem nie tylko zwykły (choć niezwykle, jeśli chodzi chociażby o klimat!) Half-life, ale i jedyne oficjalne do niego dodatki (Opposing Force) czy poziom demo - Uplink. Pozwolicie mi zresztą (mam taką nadzieję - jeśli nie, to bomby proszę śłać na adres redakcji, niech i nasza sekretarka się chwilę rozerwie), że napiszę o H-L choćby dwa zdania. Od niego wszystko się przecież zaczęło i nieznanym korzeniom zamieszania - nawet niezwykle pobieżna - byłaby po prostu niewybaczalnym grzechem! Zwłaszcza w przypadku gry, którą ponad 50 redakcji ogłosiło grą roku! O czym więc ona jest? W skrócie: o naukowcu Gordonie Freemanie, który próbuje się wydostać z kompleksu laboratoriów Black Mesa, po tym jak w wyniku pewnego eksperymentu zawitali do niego mieszkańcy innego wymiaru. Brzmi to może i niezbyt odkrywczo, ale w praniu sprawdza się po prostu super! Ci pomocni NPC-e (a to strażnicy pomagają w walce z obcymi, naukowcy otworzą przejścia czy podadzą jakieś cenne informacje), świetnie przygotowane plansze (czuje się wielkość - a jednocześnie i klaustrofobiczność - położonego pod ziemią kompleksu) i superbronia - tak, wystarczy tylko parę chwil, by albo się w tej grze zakochać, albo leć pod stołem z zawatem serca! Tia, do tej pory pamiętam, jaki popłoch w domowej populacji zwierząt zrobił mój unik przy pierwszym spotkaniu z obcym (rzeczywisty! mało z krzesła nie spadłem!). Zwiadywały, gdzie pieprz rośnie! Sam zresztą chciałem zrobić to samo, ale zdołałem się opanować i skończyło się jedynie na odjeździe z krzesłem w tył! Ech, ta gra po prostu kopie w tyłek! Dodatki do gry solo są już wprawdzie, moim zdaniem, nieco słabsze, niemniej i tak wysoki poziom trzymają.

Ale w pudełku znajduje się jeszcze jedna perła - Counter Strike. Można się oczywiście nie zgadzać ze stwierdzeniem, że jest to najlepszy FPP do gry po sieci (przynajmniej dla ludzi nieco ambiciozniejszych, którzy wolą działanie w grupie od bezmyślnego strzelania do wszystkiego, co się tylko rusza), ale fakty są jednoznaczne - jeśli chodzi o popularność, CS nie ma sobie obecnie równych! I nie trzeba się odwoływać do wróżek czy jasnowidzów, by ten fenomen (w końcu jest to przecież "tylko" dodatek, który do takiego Unreala czy QIII nie powinien się nawet umywać!) zrozumieć - wystarczy skrzyknąć się w parę

(im więcej, tym lepiej) osób, podzielić na dwie drużyny i chwiliwą w niego po sieci pograć. Heh, to była ostatnia (i jednocześnie pierwsza od czasu fascynacji QIII) gra, która przypomniała nam w redakcji, co to znaczy grać po sieci pełnym składem! Tego się po prostu nie da opisać - totalny odjazd na całego! I to pomimo faktu, że ginie się tu nawet od pojedynczego strzału, nie ma railgunów ani rakietnic, nosi się tylko jedną broń długą i jedną krótką naraz (plus nóż, kamizelkę, zapasową amunicję, hełm, granaty i niekiedy narzędzia pomocnicze lub bombę). W dodatku bronie te odpowiadają rzeczywistym "narzędziom pracy" brygad antyterrorystycznych (i terrorystycznych, bo druga strona dysponuje nieco odmiennym arsenałem). A właściwie to nie "pomimo", a dzięki tym założeniom! Rozgrywka w Counter Strike'u jest bowiem dzięki temu niezwykle realistyczna i dostarcza niesamowitych wrażeń! Tu nie ma miejsca na nieprzemyślane akcje - liczy się działanie w zespole! Tu nie strzela się długimi seriami, bo bez starannego mierzenia człowiek w ciągu paru chwil zamienia się w powoli stygnącego trupa!

Uff, właśnie stygnącego - pozwól sobie na zostawienie już Counter Strike'a w spokoju, bo na tym jeszcze lista inwentaryzacyjna pudełka się nie kończy. Na płytce z CS-em znaleźć można bowiem i parę innych rasowych dodatków do Half-Life (choć, żeby nie było niedomówień, sam CS występuje tu w wersji w pełni samodzielnej i uprzedniego zainstalowania H-L nie wymaga). Ot, choćby taki Firearms nastawiony na działania wojskowych sił specjalnych - popularnością wprawdzie CS-owi ustępuje, ale grywalnością - tu już można by się kłócić... Czego jednak nie zrobić, bo aż takiego rozdwojenia jaźni na szczęście się jeszcze nie dorobiłem.

Pozostałe dodatki, jako już mniej popularne, z powodu gwałtownie kończącego się miejsca przemilczę i przejdę od razu do podsumowania i napomknę o czadowym... no właśnie, w pudełku z Half-Life Generacją (choć nie w każdym, ale można to sprawdzić przed kupnem) znajduje się bowiem jeszcze czadowy kubek z logo Half-Life. Bardzo dobrze się prezentuje, jest odpowiednio duży i w ogóle świetny. Wprawdzie dla niego samego kupna pudełka raczej nie polecam, ale jako składnik całości jest dodatkiem bardzo, bardzo miłym!

A że i bez niego pudełko temu należą się duże pochwały - z nim jest jeszcze lepiej! Powiem wręcz tak - jeśli ktoś właśnie zdobył w miarę stały dostęp do Sieci i szuka sposobów na dobre spędzenie czasu w Necie, nie musi szukać dalej, bo i tak lepszego FPP nie znajdzie! Stąd też i bardzo wysoka ocena pudełka jako całości - to po prostu trzeba mieć! Żeby tylko nie było niedomówień - jest to ocena z punktu widzenia osoby, która jeszcze żadnego z umieszczonych w środku tytułów nie ma! Bo jeśli ma... cóż, po co w ogóle ten artykuł czytać, he?

Ocena:

8

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Sierra/Valve

Dystrybutor:

PlayIt tel (018) 4440580

Internet:

www.play-it.pl

Wymagania:

Windows 95+/NT4.0+, P200,

32 MB RAM, CD-ROM x4

Akcelerator:

bardzo polecamy

Plusy:

• Half-Life

• Opposing Force

• Counter Strike

• JP mł.

• Kubeł

• i CS z innymi w jednym

Minusy:

• a bo ja wem? no, nie wiem



Nowe gierki za śmiesznie niską ceną!

# Extra Klasyka

GIER KOMPUTEROWYCH

gry  
po polsku

cena  
19,90



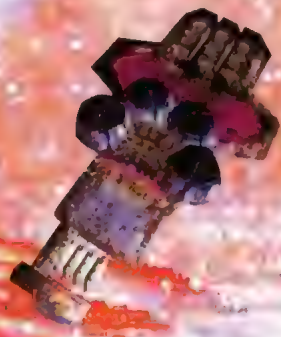
W sprzedaży już w lipcu!

Więcej informacji pod adresem: <http://gry.wp.pl/news/extra/extra.html>

W serii „Extra Klasyka Gier Komputerowych” kupisz także inne doskonałe gry komputerowe. Szukaj ich w dobrych sklepach z gramami i hipermarketach.





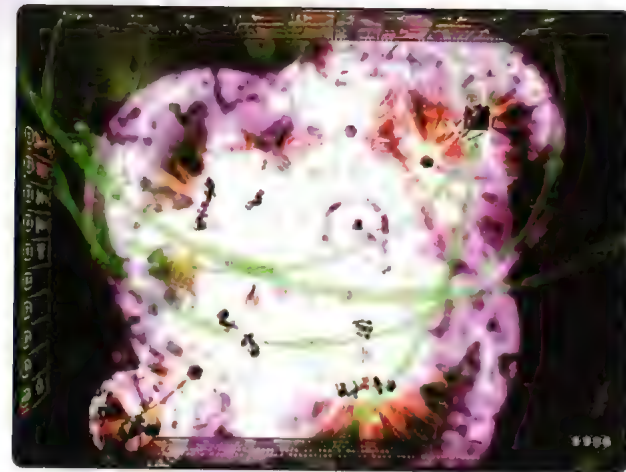


# Far Gate

Nieczęsto zdarza się, by gra godna najwyższego uznania pojawiała się na scenie bez uprzedniego zapowiedzenia i co więcej - w sposób niemal zupełnie niezauważony. W przypadku Far Gate'a, kosmicznej strategii czasu rzeczywistego autorstwa Super X Studios, na taki stan rzeczy złożyło się kilka czynników. Przede wszystkim zmiany nazw tak producenta z TrushWare na wspomniane Super X, jak i gry. Ta bowiem zapowiadana była przez długi czas jako The Rift (nawet teraz funkcjonuje witryna <http://www.theriftgame.com...>). Drugim faktem jest to, że Super X Studios nie zdołało znaleźć wydawcy innego niż europejski, a nie od dziś wiadomo, że w tej branży ton dyktują Amerykanie... W każdym jednak razie Far Gate jest tytułem, który w szczególnie widowiskowy sposób zadaje kłam twierdzeniu, że dobre gry nie mogą pochodzić od nieznanych twórców.

Gem.inl

Far Gate jest, jako się rzekło, strategią czasu rzeczywistego, której akcja toczy się w przestrzeni kosmicznej. Osnową jej fabuły, nawiąsałem mówiąc całkiem nieźle i rzeczywiście mogącej bez kompleksów stanowić podstawę dla scenariusza (jeśli zachować by dramaturgię epickich, kosmicznych bitew) filmu s.f., są losy niedoszłych kolonistów z pierwszego ziemskiego statku dalekiego zasięgu - czyli Copemicusa. Kolonistów niedoszłych, gdyż cel ich wieloletniej międzygwiezdnej podróży, planeta Vesta, która leży w jednym z systemów gwiazdowych Proxymy Centauri, uprzednio znana jako świetne miejsce, by po katastrofie Trzeciej Wojny Światowej zacząć od nowa, ostatecznie okazuje się niezdatna do zamieszkania. Na domiar złego przez znajdującą się w systemie robaczą dziurę przechodzą... obcy, którzy, nie bacząc na podjęte próby porozumienia, atakują niemal bezbronnych kolonistów! Niemal, gdyż wtedy na scenie pojawia się Jacob Viscero - główny bohater gry i nasze far-gate'owe alter ego, który, wykorzystując możliwość zakładania tymczasowych baz kosmicznych i pozyskiwania surowców z obecnych w systemie asteroidów, tworzy siły zdolne oprzeć się nieludzkiemu agresorowi. Jak się jednak już wkrótce okaże, ta żyjąca w przestrzeni rasa - nazwana Nue-Guyen - stanowiąca w istocie głęboko kosmiczny odpowiednik starcraftowych Zergów nie jest jedynym obcym, z jakim przyjdzie mu/tobie się zmierzyć! Nue Guyen bowiem, wraz z organicznymi "statkami



kosmicznymi", staną się zupełnie niegroźni w konfrontacji z trzecią z ras - żywymi inteligentnymi kryształami - Entrodii. I to jednak nie koniec niespodzianek w życiu byłego przemysłowca, który, schwytany i postawiony przed alternatywą: wykorzystać swe nadzwyczajne zdolności taktyczne w służbie Proximan Defence Corp albo... być straconym po krótkim procesie, przystał do PDC. Ten zaś, ku swemu własnemu zaskoczeniu, zaczyna całkiem nieźle czuć się w roli odpowiedzialnego za losy innych!

Pozostawmy jednak na boku wątek fabularny, który kontynuowany pozbawiłby was sporej radości, która wynika z odkrywania kolejnych szczegółów i zwrotów w akcji, i skoncentrujmy się na tym, co może ona zaoferować miłośnikom gier strategicznych. Ci zwykle wymagają trzech rzeczy: odpowiedniej, czyt. trudnej, kampanii single-player, zrównoważenia sił jednostek w trybach multiplayer, intuicyjnego interfejsu, który pozwala im na efektywne kierowanie własnymi podopiecznymi. Co do sposobu, np. przedstawienia pola walki, nie ma już jednak takiej jednogłośności. Jakkolwiek bowiem wszyscy gremialnie twierdzą, że do gier tego typu trójwymiar kompletnie nie pasuje, to jednak zgadzają się co do tego, że jeden z podgatunków strategii, tej rozgrywanej się w czasie rzeczywistym, a ściślej jej odmiany, której akcja toczy się w przestrzeni kosmicznej, słowem, gry pokroju genialnego Homeworlda, bez trzeciego wymiaru obyć się po prostu nie może. Wystarczy zresztą przypomnieć sobie Star Trek: Armadę i jej nieszczęsną, zupełnie zabijającą wrażenie walki w kosmosie "planszowość"... Super X Studios nie popełniło tego błędu i Far Gate jest tak przestrzenny i tak wiarygodny, jak tylko możliwe jest uzyskanie takiego złudzenia na płaskim ekranie monitora. Ten stan rzeczy jest za-

sługą niesamowitego engine'u graficznego i naturalnie samej jej jakości. Ten pierwszy sprawia, że możliwe jest nie tylko stosowanie Environmental Bump Mapping, Transform&Lighting, wielu źródeł kolorowego światła czy efektów cząsteczkowych, ale przy całym tym graficznym rozmachu - również płynnego zoomowania obrazu! Stopień tych możliwości jest naprawdę imponujący: od widoku na cały system, po, dosłownie, "zderzenie" kamery z najmniejszym z obiektów! Dopiero wtedy widać też, ile trudu włożyli twórcy w design tychże - to co z oddali wydawało się prostym szkieletem, z bliska okazuje się być szczegółowo wymodelowanym i pokrytym świetnymi teksturami bojowym niszczycelem! Wiarygodność tego, co widzimy, podkreślana jest też tym, że systemy gwiazdne są w ciągłym ruchu i wyraźnie obracają się wokół centralnych gwiazd!



Uwzględniając fakt, że Far Gate rozgrywa się w pełnych trzech wymiarach, możliwości skalowania obrazu oraz fakt "przesuwania się" obrazu pod kursorem, to ważne staje się "niezwykłe" wprowadzenie graczy w akcję, czyli nauczanie ich poprawnej obsługi programu. Nie znajdziecie tu jednak osobnego tutoriala - nauka kolejnych funkcji po prostu odbywa się podczas misji: powolutku, wprowadzając elementy nowe i pozwalając na oswajanie się z tymi wcześniejszymi. Dzięki temu nie ma problemu ze sprawnym zarządzaniem jednostkami i grupami, co ważniejsze - zachowaniem kontroli nad systemem. Oczywiście zdarzało się, że próbując przesunąć kamerę, zmieniałem jej "wysokość" bądź obracałem planszę - krawędzie ekranu to aktywatory ruchu kamery - jednak ogólnie nie można powiedzieć, że system kontrolowania gry jest w jakiś sensie niewłaściwy.

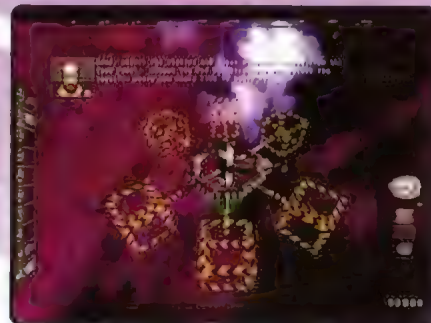
Interfejs składa się z czterech belek rozmieszczonych przy krawędziach ekranu. Ciekawe jest w nich to, że półprzezroczyste belki zwykłe "złamanie" są do wewnątrz i "prósta" się jedynie wtedy, gdy naprowadzisz na nie kursor myszy. Poszerza to naturalnie ekran główny gry, jednak wymóg szybkiego dostępu do umieszczonych na nich funkcji może sprawić, że zechcemy "zablokować" je w "otwartej" pozycji na stałe. Co zawierają? Panel górny zapewnia możliwość szybkiego wyboru statku danej grupy (dodatkowo typ statków danej grupy wyświetlany jest po prawej stronie ekranu, tuż nad menu rozkazów jednostki, typu: atakuj, napraw się, buduj, zbieraj surowce itp.). Grupy (10 grup do 20 jednostek) wybierać można za pomocą panelu po lewej. Dolny panel i najmniej potrzebny wyświetla aktualne rozkazy i, w grach multiplayer, służy jako ekran konwersacyjny. Naturalnie należy dodać, że większość funkcji przywołuje nakierowany na odpowiedni obiekt kursor. Ponadto - funkcje zwykle mają swoje skróty klawiszowe.

Wbrew oczywistemu pokrewieństwu z Homeworldem misje w Far Gate (kampania liczy ich sobie 17) nie mają takiej "głębi" i bliższe są raczej standardowym RTS-om typu C&C czy StarCraft. Zwykle bowiem polegają na tym, by rozbudować własną armię i za jej pomocą pozbyć się przeciwników. Super X Studios nie zrezygnowało również z tradycyjnego gromadzenia surowców: w FG są to minerały zbierane z asteroidów. To dzięki nim możliwe jest rozbudowywanie zaplecza w postaci pojedynczej, ale szybko obrastającej kolejne moduły bazy i produkowanie nowych jednostek. Tak naprawdę misje w Far Gate są ciekawe jedynie z dwóch powodów: od początku nie są "zamknięte", tj. w ich trakcie może okazać się, że niezbędne jest wykonanie czegoś więcej niż założono w początkowym objectives. Drugim powodem skłaniającym do uznania FG za grę niezwykłą jest to, jak... prezentują się walki! Wrażenie jest niesamowite! Natłok rozproszonych jednostek, rakiety mieszające się z wydzielanymi Nue-Guyenów (których broń, jak na żywe organizmy przystało, to zwykle kwasy pomagające im w... przygotowaniu pożywienia) i snopami energii emitowanymi przez Entrodii, efekty trafień, smugi ciągnące się za rakietami i uszkodzonymi statkami różnych typów: od myśliwców przechwytyjących, poprzez myśliwce szturmowe, krążowniki typu Justice, na bazach kończąc...!

I teraz wyobraźcie sobie jeszcze, że możecie oglądać tę epicko opowiedzianą kosmiczną bitwę z dowolnego punktu w przestrzeni i z dowolnego kąta: z daleka - by mieć wizję całej bitwy i wszystkich zaangażowanych w nią grup bojowych czy też z bardzo bliska, znad któregoś z jej uczestników, tak by w pełni poczuć jej klimat! To naprawdę trzeba zobaczyć! Ciekawe, że chaos na ekranie jest tylko pozorny i w istocie masz pełną kontrolę nad tym, co się dzieje. Dbają o to wspomniane powyżej elementy interfejsu, dodatkowo wyposażone w możliwość tworzenia grup bojowych (w bardzo prosty sposób: przyporządkowując już w chwili rozpoczęcia budowy określony typ jednostki do grupy bądź jeszcze prościej - przeciągając je pomiędzy grupami, tak by np. grupę 3 stanowią myśliwce przechwytyjące oraz kilka myśliwców szturmowych typu Kindak, a 5 bombowców strategicznych "Kutry Rakietowe klasy Archer" i mobilna artyleria - Catamarany). Jeszcze ważniejsze dla wszystkich tych, którzy jak ja wolą tury od real-time'u jest obecność aktywnej pauzy, czyli możliwości wydawania rozkazów po zatrzymaniu gry! Świadomość sytuacji to załuga również sensownej narracji w trakcie misji, z zatem filmów (stworzonych przy wykorzystaniu engine'u) odtwarzanych w chwili, gdy zmieniają się cele misji. Dzięki temu nie grozi nam, że przeoczymy otwarcie się portalu i nie zdążymy przeciwstawić się wylwającemu się z niego siom przeciwnika...

Niestety, po pewnym czasie, przy n-tej z kolei misji zaczęłam czuć znużenie, które wynikało z wtórności kolejnych rozważań i co za tym idzie mechanicznej realizacji sprawdzanej już po wielokroć strategii podczas rozbudowy własnych sił. To jednak, moim skromnym zdaniem,

grzech "dziedziczny całego gatunku. Można zastanowić się, czy to, że kampania składa się zaledwie 17 misji, nie jest przypadkiem świadomym zabiegiem twórców. Tym bardziej że gra szczyty się sprawnym edytorem misji, więc z ewentualnym pomnożeniem ich liczby nie byłoby problemu... W takiej jednak sytuacji można odwołać się do trybu multiplayer, który jak zwykle wnosi w rozgrywkę powiew świeżości. Far Gate umożliwia grę do czterech graczy naraz za pośrednictwem tak sposobów tradycyjnych, jak i serwisu mplayer. Co ważne, o ile kampania single player nie umożliwia wyboru strony konfliktu, to w trybie gry wieloosobowej możliwa jest gra Nue-Guyenami, jak i Entrodii. Naturalnym pytaniem byłoby: czy nie jest tak, że któraś z nich ma przewagę nad innymi. Odpowiedź brzmi: nie, twórcom udało się idealnie zrównoważyć siły każdej z ras. Osiągnięto to w prosty sposób: charakterystyki poszczególnych jednostek (każda z ras ma ich 25) są identyczne, a tym, co się zmienia jest tylko ich forma. Dlatego też niezbędne będzie gromadzenie surowców i rozbudowywanie bazy. Jednak satysfakcji, która wynika z przełamania ostatniej linii obrony żywego przeciwnika w chwili, kiedy w dymie wywołanym przez salwę wystrzelane z naszych Catamaranów i Archerów widać pierwsze eksplozje modułów bazy, nie sposób, jak zwykle, porównać z tą w single playerze!...



Łatwo zrozumieć, dlaczego Far Gate stał się jedną z nielicznych ostatnio pozycji,



która zdołała sprostać stawianym jej oczekiwaniom.

Wcale nie dlatego, że nie wiązałem z nią żadnych nadziei, ponieważ broni się sama, Far Gate to naprawdę dobra propozycja skierowana do miłośników dobrej strategii czasu rzeczywistego! Fakt, nie ma może "głębi" Homeworlda, lecz wciąż po prostu pozostaje świetnym RTS-em dla wymagających graczy. Czymś w rodzaju StarCrafta w trzech wymiarach. W zasadzie jedynym problemem, jaki warto w podsumowaniu przybliżyć, są wysokie wymagania sprzętowe. Nie sugerujcie się zatem, że przy podanych poniżej w ramce należy traktować jako takie, z którymi gra działa bez problemów. Zwłaszcza że w rozdzielczości 640 na 480 po prostu nie widać, co znaczą litery w menu rozkazów jednostek. To jednak jedyny powód, dla którego Far Gate nie otrzymał oceny 9. Zał więc, że europejska premiera przeszła tak jakoś bez echa - zmiana nazwy gry i producenta nie wyszła jej wyrażnie na dobre - mogę mieć ty ko nadzieję, że ewentualna amerykańska premiera Far Gate'a zmieni nieco tę dziwną sytuację...

Ocena:

8

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Super X Studios

Dystrybutor:

Microids

Internet:

[www.far-gate.com](http://www.far-gate.com)

Wymagania:

Pentium II 233, 64 MB RAM, Win 95, 98, Me, 2000

Akcelerator:

niezobowiązujący

Plusy:

• StarCraft w 3D!

• 3 strony konfliktu

• 75 jednostek

• edytor misji

Minusy:

• spore wymagania sprzętowe



# UEFA Challenge

Okres pomiędzy Wielkanocą a wrześniem jest wręcz wymarzony dla maluczkich programistów marzących o zdetronizowaniu EA Sports na tronie władcy piłek kopanych. Chłopaki znani z tworzenia kultowej Fify siedzą sobie cichutko, przygotowując coroczną edycję hitu, co powinniście odczytać jak: leniuchują, opalając się na Hawajach, a pod koniec wakacji zmieniają skład i zaczynają trąbić, iż właśnie zrewolucjonizowali przemysł gier komputerowych. Dlatego też jest to kilka miesięcy, podczas których inne firmy mogą rzucić na półki sklepowe piłki kopane i coś na nich zarobić. Wszak o zdetronizowaniu EA Sports i tak nie może być mowy, a jeśli ktoś tak myśli, to znaczy, że ma nie po kolei w głowie.

Bambino de Bodom\_0132.Postfuturistika

Również Infogrames postanowiło wykorzystać ciszę przed burzą (bądźmy jednak szczerzy - ostatnie popisy EA Sports to co najwyżej lekki kapuśniaczek, a nie burza) i zarobić parę doliców na symulacji piłki kopanej. Nie chcąc być gorszymi, również szefowie Infogrames nie pożalowali pieniędzy i zakupili od UEFA licencję uprawniającą do używania nazwy europejskiej organizacji piłkarskiej, a także wynajęli kilka gwiazd piłkarskiego firmamentu, które użyczyły swego wizerunku.

W menu głównym czeka na gracza całkiem spory wybór opcji. Bowiemy obok standardowych, typu mecz towarzyski, trening, sezon ligowy czy turniej, autorzy postarali się wymyślić coś bardziej innowacyjnego. Takimi nowalijkami są z pewnością Club Challenge i Present Competition. Ta pierwsza opcja pozwala powalczyć drużyną występującą w niższej lidze o awans na klubowe szczyty. Natomiast druga składa się z kilku cykli rozgrywek. W European Club Cup bierze udział szesnaście drużyn w systemie pucharowym. Tyle samo drużyn uczestniczy w European Trophy, ale zasady są całkowicie inne. Szesnaście zespołów zostaje podzielonych na grupy, z których awansują do rozgrywek pucharowych po dwie najlepsze. Wreszcie trzeci cykl nazywa się European Mini Leagues. Występuje w nim dwadzieścia drużyn podzielonych na pięć grup, z których po dwie najlepsze wchodzi do ekstraklasy.

Niestety, sama gra nie przedstawia się już tak różowo jak w przypadku dużej liczby trybów rozgrywek. UEFA Challenge jest bowiem kolejną konwersją piłki kopanej z konsoli i tradycyjnie już, wraz z konwersją, gra przenosi na blaski wszelkie minusy konsol. Przygotujcie się na niski realizm i kiepskie sterowanie.

Od czego by tu zacząć mój jakże imponujący potok żalów? Może od AI komputera. Najbardziej ubawiła mnie sytuacja, gdy grając w dziesiątkę i prowadząc 2:1, postanowiłem pograć trochę na czas. Stałem obrońcą trzymającym przy nodze piłkę w miejscu i czekam. Nic się nie dzieje, żaden z przeciwników nie podbiega, a czas spokojnie sobie leci. Zrobiłem jedno kółeczko, potem drugie. Cały czas żaden z przeciwników nie kwapi się, aby zaatakować mojego obrońcę i odebrać mi piłkę. Połowa redakcji zbiegła się w celu ujrzenia mojego zwycięstwa nad bezdennym głupim komputerem. Podobnie ma się sprawa z taktyką. Tak się zastanawiam, po co są w tej grze obrońcy? Chyba tylko po to, aby na boisku znajdowało się jedenastu graczy. Oni asystują, a nie grają - i to zarówno obrońcy gracza, jak i komputera. Atakując, można bez najmniejszych problemów przebiec napastnikiem z piłką przez pół boiska i wpakować łaciata do siatki. Co robią w tym czasie obrońcy sterowani przez komp? Ciężko mi powiedzieć, lecz na pewno nie starają się odebrać piłki. Podobna sytuacja ma



miejsce, gdy atakuje komputer. Nasi obrońcy - zamiast czekać w pogotowiu i na swoich pozycjach - mają skłonność do stania w tym samym miejscu i czasie (bynajmniej nie tam, gdzie ma szansę znaleźć się piłka), ewentualnie do rozbiegania się w panice na wszystkie strony, byle dalej od atakującego napastnika. Dość zastanawiające są również decyzje sędziowskie. Praktycznie każdy faul kończy się kartką i to w dodatku czerwoną. Jest to o tyle dziwne, że zdarza się panom w czerni puścić ewidentną kosę. Notorycznie nie reagują także na spalone. Jeśli do tej pory nie obrzydziłem wam zamiaru gry w UEFA Challenge, to na deser pozostawiłem sterowanie. Jest ono diabelnie toporne, zawodnicy reagują na polecenia z opóźnieniem i ponuszają się z gracją smoka wawelskiego. Niekiedy miałem też poważne zastrzeżenia do przełączania się zawodników. Teoretycznie, w chwili wciśnięcia klawisza powinien uaktywnić się ten najbliższy piłki, lecz nie zawsze tak się dzieje.

Do tragicznego obrazu rozgrywki zupełnie nie pasuje grafika, która jest zaskakująco ładna. Owszem, zdarzyło się kilka razy przy wyrzucie piłki z autu, że pogubiły się tekstury, ale były to sporadyczne przypadki. Nie przypadł mi również do gustu padający deszcz, który wygląda jakoś sztucznie. Pozostała część grafiki została już starannie dopracowana. Stadiony, postacie, boisko, reklamy... nie ma się do czego przyczepić. Należy nawet pochwalić programistów za odwalenie dobrej roboty przy pracy nad twarzami piłkarzy. Większość z nich przypomina w dużym stopniu swoich odpowiedników z prawdziwych boisk, co - jak wiemy - jest bołączką w Fifie. Nie najgorzej spisał się komentator. Nie relacjonuje on wprawdzie żywiołowo, nie popisuje się talentem oratorskim, ale i tak jest lepszy niż ci nudziarze z EA Sports. Za to odgłosy z trybun to jeden ciągły szum. Żadnego fajnego dopingu, tylko buczenie. Po kilku minutach zaczyna nużyć i denerwować. Wypada tylko żałować, że całkiem przyzwoita oprawa audiowizualna służy za uwieńczenie koszmarnie słabej gry.

Cóż ja, na koniec mogę dodać? Chyba tylko tyle, żeby panowie programiści zastanowili się, czy jest sens przenoszenia piłek kopanych z konsoli na blaski. Jeśli nadal mają zamiar upierać się przy tym, to niech chociaż zrobią wszystko, aby z tej gry uczynić coś, w co się da grać - z przyjemnością. □

Ocena:

5

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Infogrames

Dystrybutor:

Infogrames

Internet:

http://www.uefachallenge.com

Wymagania:

P 233, 32 MB RAM, WIN 95/98/

2000, 4xCD, karta muzyczna

Akcelerator:

zalecany

Plusy:

• niezła grafika

• sporo różnych trybów

Minusy:

• toporny interfejs

• czasem gubią się tekstury

• znużające AI kompa

• częste narzekańki

• nieprawdziwa

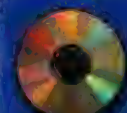
# JUŻ W SPRZEDAŻY!

PL  
PROFESJONALNA  
POLSKA WERSJA

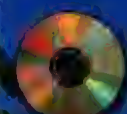
## MR. TROPICO

Zostań dyktatorem karaibskiej wyspy w polskiej wersji nowej gry komputerowej autorów przebojowego Railroad Tycoon za jedyne 129 PLN!

W pudełku znajdziesz:



• płytę z profesjonalną polską wersją językową gry



• unikatowy, opublikowany tylko na rynku polskim Bonus CD;

• metalowy shaker do przyrządzania tropikalnych drinków

• podkładkę pod mysz

• 84 stronicową instrukcję

Strefa.com - 10/10

95% - IO Hit

Hoga.pl - 10/10

91% - Cry-online.pl

Cry.Wp.pl - 10/10

9/10 - CD Action

Cry.Internia.pl - 10/10

9/10 - Wv.pl

Zalogag.pl - 10/10

9/10 - Świat Gier Komp.

Gildia.pl - 6/6

9/10 - Secret Service

Cry.onet.pl - 5/5

5/6 - Click!

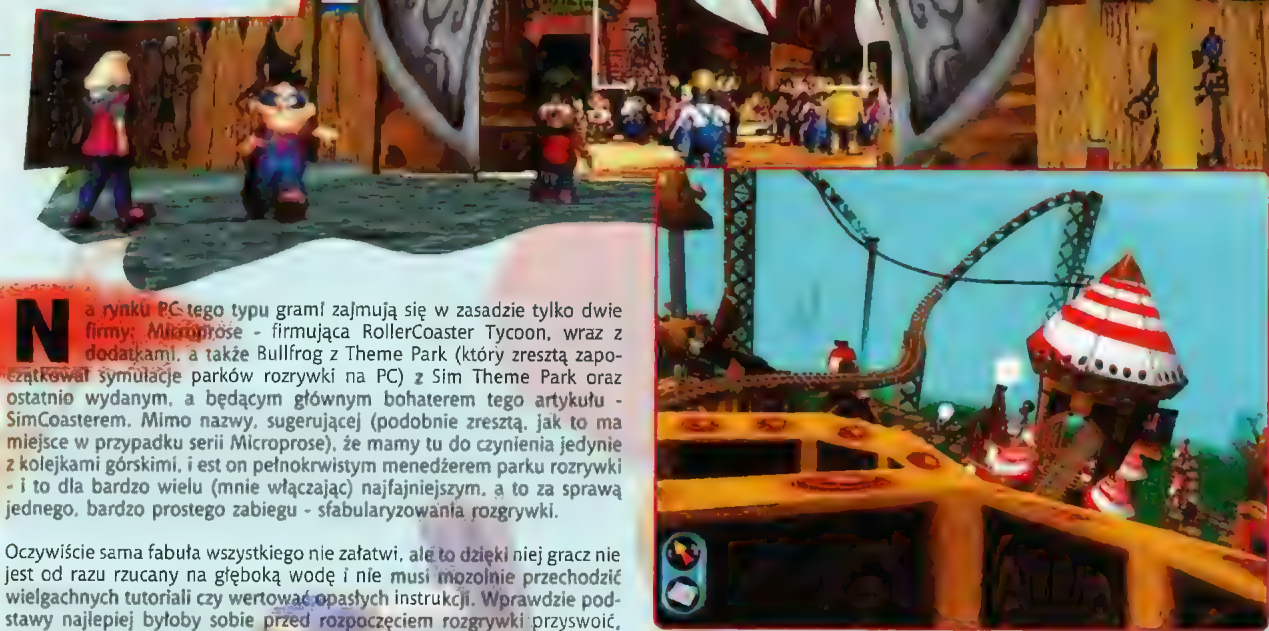
Płyta zawiera: dodatkowe scenariusze, dodatkowe ekrany, kompozycję pulpitu, poradnik strategii (plik html), rozszerzoną instrukcję, oficjalną wersję strony [www.tropico.pl](http://www.tropico.pl)



# SimCoaster

*Do kolejek górskich czy też - ogólnie - parków rozrywki jakoś nasz przepiękny kraj szczęścia nie ma. Wprawdzie od czasu do czasu można się u nas natknąć na obwoźne wesołe miasteczka, ale przynajmniej chyba, że nie ma ich co do większych braci porównywać - zresztą najlepiej byłoby porządkować centra rozrywki podczas zagranicznych wojaży omijać szerokim łukiem, co by się potem niepotrzebnie kompleksów nie nabawić. Bo naprawdę powiadam wam, jest za czym tęsknić! Na szczęście na dłuższe chwile tęsknoty jest jeden bardzo prosty sposób - poprowadzić samemu taki park rozrywki!*

McDrive



**N**a rynku PC tego typu grami zajmują się w zasadzie tylko dwie firmy: Microprose - firmująca RollerCoaster Tycoon, wraz z dodatkami, a także Bullfrog z Theme Park (który zresztą zapożyczał symulację parków rozrywki na PC) z Sim Theme Park oraz ostatnio wydanym, a będącym głównym bohaterem tego artykułu - SimCoasterem. Mimo nazwy, sugerującej (podobnie zresztą, jak to ma miejsce w przypadku serii Microprose), że mamy tu do czynienia jedynie z kolejkami górskimi, i jest on pełnokrwistym menedżerem parku rozrywki - i to dla bardzo wielu (mnie włączając) najfajniejszym, a to za sprawą jednego, bardzo prostego zabiegu - sfabularyzowania rozgrywki.

Oczywiście sama fabuła wszystkiego nie załatwi, ale to dzięki niej gracz nie jest od razu rzućany na głęboką wodę i nie musi mozolnie przechodzić wielogodzinnych tutoriali czy wertować opasłych instrukcji. Wprawdzie podstawy najlepiej byłoby sobie przed rozpoczęciem rozgrywki przyswoić, ale całą resztę potrzebnych informacji zdobywa się już w czasie gry, dobrze się zresztą przy tym bawiąc. "Wniknąć" za taki stan rzeczy należy bardzo sensownie pomyślane stopniowanie trudności rzućanych nam pod nogi kłód. Zabawa z SimCoasterem zaczyna się bowiem od niemal trywialnego przyciągnięcia do naszego nowo powstającego parku bodajże trzydziestu osób naraz. Wymaga się oczywiście zapewnienia gościom atrakcji, ale ponieważ na początku zbyt wielkiego ich wyboru nie mamy (i całe szczęście, bo dzięki temu się w tym wszystkim nie pogubimy!), więc

cała trudność ogranicza się jedynie do odpowiedniego zaplanowania przestrzennego naszego parku. Co wbrew pozorom wcale proste nie jest, uwzględnić musimy praktycznie wszystkie późniejsze modyfikacje naszego parku!

Zanim się jednak w te niuanse wgram, przedstawię pokrótce ogólne założenia gry. Otóż sędziwy szef sieci wesołych miasteczek poszukuje swojego następcy, a szczęśliwym trafem to właśnie nasza oferta zdołała przedostać się przez sito działu kadr. Co jednak jeszcze o niczym nie świadcząc, bo szefem zostaniemy dopiero w momencie, gdy uda się nam zgromadzić pięćdziesiąt jeden procent akcji firmy - a tego bez przekonania do siebie rady nadzorczej nie osiągniemy. Samo, nawet najbardziej wymuskane CV nie wystarczy - potrzebne są dobre wyniki w stawianiu nowych parków i zarządzaniu nimi.

Na sam początek oddaje się pod nasze dowództwo dopiero co zdobyte miejsce, na którym, z naszą pomocą, ma powstać utrzymany w najbardziej normalnym stylu (przynajmniej w porównaniu do dwóch pozostałych parków) - Land of Invention: śniegowa Polar Zone oraz egipsko-arabska Arabian Knights dołączą do niego nieco później. Właśnie, dołączą... Tak się bowiem składa, że choć zadania ograniczają się w danym momencie tylko do jednego z parków, to w trakcie rozgrywki ciągle przeprowadzki z miejsca na miejsce będą niemal na porządku dziennym! I żeby nie było niedomówień - nasze centra rozrywki zastajemy po powrocie w takim stanie, w jakim je opuściliśmy!

Dzięki temu nie musimy co chwila zaczynać wszystkiego od nowa, ale oznacza to również, iż popełnione na początku błędy (zazwyczaj zresztą nieświadomie - w końcu dopiero co zaczynamy stawać w tym biznesie swe pierwsze kroki) mogą się na nas zemścić dopiero po paru dniach grania! Niestety takie niebezpieczeństwo cały czas istnieje, ale na szczęście każda z wybudowanych atrakcji lub łączące je drogi można zniszczyć. Poza tym nowe zadania zaczynają się w większości przypadków od zdobycia przejścia do nowego obszaru, więc problem ten ogranicza się w



praktyce jedynie do odpowiedniego zaplanowania traktów komunikacyjnych, żeby później nie było problemu z zapewnieniem odwiedzającym dojścia do nowych atrakcji.

Nie da się bowiem ukryć, że choćby i najlepszy, naszym zdaniem, park rozrywki będzie niczym bez odwiedzających. Jak mówi stara handlowa zasada: "klient nasz pan", a nie inaczej jest i w przypadku SimCoastera. Zastosowano w nim bowiem całkiem skomplikowany model biznesowy, który w dodatku uwzględnia preferencje trzech różnych grup wiekowych: dzieci, dorosłych i starszych. Dla każdej z nich wypadłoby mieć w naszym parku coś miłego - i to nie tylko z tego prostego powodu, że od czasu do czasu pojawiają się zadania, które wręcz nakazują takie działanie. Wiadomo przecież, że im więcej osób znajdzie u nas coś interesującego, tym więcej zarobimy - a co tu dużo mówić, parków nie buduje się przecież w celach charytatywnych!

Potrzeb ani nastrojów odwiedzających nasz przybytek osób nie musimy, rzecz jasna, zgadywać w ciemno. W grze dostępnych jest bowiem mnóstwo wszelkiego rodzaju statystyk, które dają nam pełen wgląd nie tylko w problemy zwiedzających, ale i naszych pracowników, tudzież określających popularność poszczególnych atrakcji. A że tych ostatnich jest w grze w sumie około stu (choć większość z nich musi zostać najpierw wymyślona przez naszych naukowców), nuda nam nie grozi. Tym bardziej że mamy wpływ niemal na wszystko: od wielkości napojów i liczby dodawanych do nich kostek lodu do icoz okrążeń, z których składa się pojedyncza przejażdżka naszą najlepszą kolejką, że o cenach nie wspomnę. Zdaje sobie wprawdzie sprawę, że tak wielka liczba detali nie każdemu musi przyspać do gustu, podobnie zresztą jak - dla mnie akurat wnoszące bardzo wiele dobrego - odgórnie narzucane zadania, ale jeśli ktoś woli niczym nieskrępowaną wolność, zawsze może wybrać RollerCoastera.

Żeby był to jednak wybór w pełni świadomy, pozwól sobie na przedstawienie paru typowych zadań - wspomniana wcześniej konieczność przyciągnięcia do parku naraz aż trzydziestu gości wcale najbardziej oryginalna nie jest. Podobnie zresztą jak konieczność osuszenia bagna, wybudowania kładki czy usunięcia gruzowiska - ale, jak się te wszystkie zadania zbierze do kupy, całość okazuje się może i niezbyt odkrywcza, jednak w żadnym razie nie nudna, a to jest przecież najważniejsze.

Poza zadaniami głównymi w grze można również podejmować się zadań pobocznych, które zazwyczaj nie są niezbędne do wykonania, by przejść do dalszych etapów gry, ale pozwalają zdobyć dodatkowe akcje (a więc przybliżają moment naszego zwycięstwa). Poza tym zdobywamy dzięki ich wykonaniu dodatkowe fundusze oraz tak zwane złote bilety, które są konieczne do reaktywowania co bardziej wymyślnych (a przez to i bardziej atrakcyjnych dla odwiedzających) miejsc miłego spędzania czasu. Warto przy tym zauważyć, że dzięki podziałowi odwiedzających park osób, właściwie nie istnieją - w przeciwieństwie choćby do prequela SimCoastera - Sim Theme Park - budowle nikogo nie rajsujące. Przecież dziadków interesuje zupełnie co innego, przynajmniej, jeśli nie liczyć czystych toalet i punktów małej gastronomii, niż ich wnuków! Stąd nawet i powolutku pływające łódki mogą być tu równie dochodowe, jak jeżdżąca wosy na głowie najszybsza kolejka górską świata! Wracając jednak na chwilę do zadań pobocznych - to, że są one w większości wypadków dobrowolne, nie znaczy, iż próba ich wykonania nie może nas przyprawić o wrzody na żołądku. Członkowie rady nadzorczej nie lubią naszych porażek, w związku z czym po bodajże piątym oblaniu próby lądujemy na zielonej trawce! A przy niektórych zadaniach trzeba się zdrowo napocić, bo takie na przykład utrzymanie wysokiego poziomu zadowolenia wśród pracowników przez dwa miesiące czy też wysokiej sprawności naszych urządzeń wcale do prostych rzeczy nie należy! Przed podjęciem się jakiegokolwiek zadania należy więc dokładnie zapoznać się z jego wymaganiami oraz przewertować wszystkie dostępne w grze statystyki, żeby nie obudzić się później z ręką w nocniku tylko dlatego, że napoje źle się sprzedają, np. w czasie pory deszczowej...

Zostawmy jednak w spokoju przeróżne aspekty lawirowania między zadowoleniem klientów a wymaganiami rady nadzorczej. Zdaje sobie sprawę z faktu, że nie powiedziałem właściwie nic o pracownikach, których możemy w naszym parku zatrudnić, a jest ich przecież bardzo wielu: od strażników, przez inżynierów, naukowców, dozorców, do ogrodników - w dodatku można im wyznaczać miejsca działania, że o szkoleniach - często niezbędnych do wykonania zadań - nie wspomnę, ale... Wicie, rozumiecie - miejsce na łamach z gumy nie jest a i instrukcji przepisywać raczej nie wypada. Poza tym o "managerowaniu" było już bardzo wiele, a przecież trzeba jeszcze napisać o wykonaniu.

Jak to widać na screenach, do przedstawienia naszego parku wykorzystywany jest engine 3D, który w zasadzie jest nieco rozbudowaną wersją

silnika stojącego za Sim Theme Parkiem. A to niestety zbyt dobrze się nie sprawdza, bo ciężko uznać SimCoastera za piękny czy superpłynny... Dobrze przynajmniej, że obecnie nie ma już problemów z oddalaniem kamery, bo w prequeli było to bardzo uciążliwe... znaczy się uciążliwe. Obecnie nadal engine Bullfroga do najlepszych nie należy, ale jeśli tylko grafika nie jest dla kogoś najważniejsza (a w przypadku menedżerów zazwyczaj nie jest), można się do niej szybko i bezboleśnie przyzwyczaić, bo od strony funkcjonalnej jest właściwie bez zarzutu.

...przynajmniej do momentu, gdy nie zechce się swojego parku poziewdzać za pomocą widoku FPP. W trybie tym atakowani jesteśmy nie tylko "poklatkową" animacją (gra chrupie nawet na mocnym sprzęcie), ale i wszelkimi niedoskonałościami grafiki - relatywnie małą liczbą detali, pikselozą, rozmazaniem - ech, człowiek czuje się niemal jak na początku rewolucji 3D! Na szczęście można ten tryb omijać szerokim łukiem, nic z gry nie tracąc - umieszczono go bowiem tylko jako przerywnik/ozdobnik (ozdobnik?!). Najlepiej o jego istnieniu w ogóle zapomnieć. Lepiej, choć i tak bez rewelacji, jest z dźwiękami i muzyką. Są, klimat oddają (np. krzyki dzieciaków w czasie jazdy na kolejce czy wymioty po), ale w pamięć nie zapadają.

Niedociągnięcia w grafice nie przeszkadzają jednak w dobrej zabawie w zarządzaniu, bo na bezproduktywne podziwianie widoków nie ma tu właściwie czasu. Owszem, możemy skorzystać z pauzy, ale jest to pauza absolutna, w czasie której nie można w naszym parku nic robić. W prequeli było to notabene wielką wadą, bo stworzenie nowej kolejki zajmowało przecież dużo czasu - życie w parku nie stoi w tym czasie w miejscu, a gotowe wzory kolejek nie każdemu muszą się podobać, ale teraz w grze dostępny jest specjalny edy-



tor kolejek. Dzięki temu na dopieszczenie swojego pomysłu można przeznaczyć choćby i całe popołudnie!

Ostateczna ocena SimCoastera jest więc, mimo wszystko, jak najbardziej pozytywna. Owszem, nie jest to może najlepiej wyglądający "symulator" wesołego miasteczka, ale dzięki fabule wyznaczającej grającemu cel, bezproblemowemu interfejsowi i przyzwoitej grafice gra spokojnie zasługuje na siedem punktów - a w dodatku jest także najprzyjemniejszym menedżerem tego typu! Wprawdzie nie doskonałym, ale czy to w końcu doskonałość stanowi o dobrej zabawie? Jeśli nawet tak, to nie w przypadku SimCoastera!

Ocena:

7

INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:**  
Bullfrog / Electronic Arts  
**Dystrybutor:**  
IM Group, tel. (022) 6422705  
**Internet:**  
www.simcoaster.com  
**Wymagania:**  
P233 MMX, 32 MB RAM, Win95/98/ME, polecamy: PII 400, 64 MB RAM  
**Akcelerator:**  
CD-ROM

**Plusy:**

- w końcu mamy jakąś fabułę!
- irrytująca grafika
- wielka liczba atrakcji
- praktycznie na wszystko ma się jakiś wpływ
- świetny edytor kolejek
- wiele gotowych kolejek
- bardzo duża różnorodność zadań
- trzy różniące się "tematy" parków

**Minusy:**

- wszystkim trzeba się zajmować samemu (ale to może być zaletą!)
- średnia grafika
- w trybie FPP gra chrupie nawet na mocnym sprzęcie

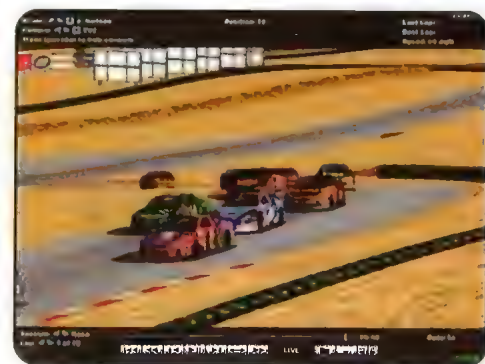


# NASCAR Racing 4

**Przyspieszony oddech, mocno rozszerzone źrenice, spłniale dłonie. Żadne dźwięki z zewnątrz nie przedostają się do mojego umysłu. Patrzę, przenikając wzrokiem przez stalowe bryły kolorowych bolidów i betonowy mór odgradzający pit stop od gorącej rzeki betonu. Tak, rzeka to właściwe określenie - rwąca i niebezpieczna, najszybsza rzeka świata, jedyna w swoim rodzaju, nie ma źródła ani ujścia, nie wpada do żadnego morza. Gdy zapragniesz w niej popływać, nie masz szans na wydostanie się na brzeg, możesz tylko płynąć z nurtem, wciąż szybciej.**

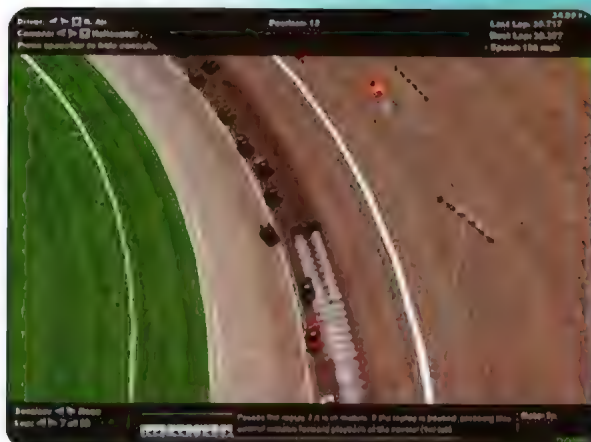
R. Cox

**Z**adziwienie wyrwa mnie przesyłający umysł ryk rozgrzanego silnika. Zamykam na chwilę oczy i gdy ponownie je otwieram, wszystko jest w porządku. Słyszę wrzaski podekscytowanych kibiców i słowa otuchy ludzi z obsługi, którzy zapewniają mnie, że tym razem samochód wytrzyma i że już czas rozgrzać opony. Ostatnie polerowanie szyb, test helmofonu i mogę podjechać na kolejne w moim życiu pole position na torze Daytona, czyli światowej stolicy wyścigów Nascar.



Rozbudziłem waszą ciekawość? Chcecie wiedzieć, co jeszcze myśli kierowca 350-konnego potwora mknącego po zamkniętym betonowym torze?

Obejrzyjcie "Szybki jak błyskawica" z Tomem Cruisem, bo ja wam tego nie powiem. Powiem wam natomiast tro-



chę więcej na temat kolejnej edycji Nascar Racing, która to, trafiając w moje ręce, dała mi impuls do napisania poprzedniego akapitu.

To już czwarta odsłona wyścigów Nascar w wykonaniu Papyrus Interactive, głównego propagatora wirtualnej wersji tejże formuły. Poprzednie "odcinki" bywały bardziej lub mniej udane, aczkolwiek dla prawdziwego koniesera zawsze były nie lada gratką. Koniesera, dla którego liczy się przede wszystkim realizm jazdy, a nie przeszkadza mu ostatnia pozycja zajęta w kolejnych dziesięciu wyścigach. To nieco dziwne stwierdzenie wyjaśnię trochę niżej, goz najwyższa pora zapoznać się bliżej z produktem.

Następca z założenia ma być lepszy od poprzednika, z punktu widzenia konsumentów gier komputerowych to bardzo dobrze. Utwierdzają w tym



odbiorców producenci gier, gloryfikując każdy nowy produkt. W przypadku Nascar 4 sprawa wyglądała podobnie - czyli szumne wypowiedzi i dużo obietnic. Biorąc pod uwagę fakt, że im dłuższy serial, tym kolejne odcinki nudniej sze, podszedłem do sprawy dość sceptycznie.

Już jednak na samym początku mój sceptycyzm zaczął topnieć. Pierwsze uruchomienie gry, a program sam dokonuje konfiguracji sprzętu i optymalizuje parametry graficzne. To pierwsza oznaka, że Papyrus poważnie podszedł do sprawy i nie poprzestał na głosłownych zapowiedziach.

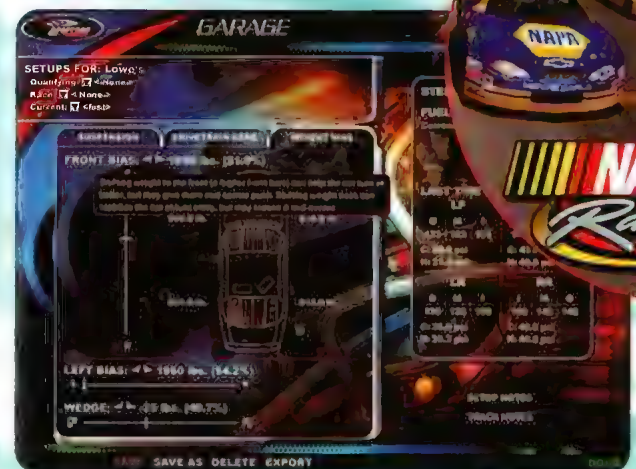
Zgodnie z konwencją pozostawiono do wyboru trzy tryby jazdy. Tryb treningowy, pojedynczy rajd i oczywiście mistrzostwa.

Zanim jednak zawalczycie o mistrzowskie trofeum sezonu 2001, warto poświęcić kilka godzin na naukę jazdy. Tak, co najmniej kilka godzin i to wtedy, gdy macie kierownicę i pedały, jako że nauka jazdy za pomocą klawiatury może zająć nawet kilka dni. Nie powinno was to dziwić z tego

względ, że Nascar to formuła, w której nie ma miejsca na zabawę - to nie jest żadna zręcznościówka, mimo istnienia odnośnej opcji w grze, Nascar to 100% symulacji, która oddaje realizm zmagania na betonowych torach Ameryki. Stąd mój wcześniejszy wtór o konieserach, którzy, doceniając gatunek, są w stanie cierpliwie poznawać tajniki ustawiania i prowadzenia samochodu, aby później otrzymać nagrodę w postaci ujarzmionego potwora, który idealnie reaguje na najmniejsze drgnienie kierownicy.

Trudność jazdy rekompensuje widok samochodu poruszającego się po torze, który w niczym nie ustępuje relacjom sportowym oglądanym w telewizji. Takie wrażenia zapewnią nam wykorzystanie w grze wszystkich znanych efektów 3D. Piękne modele samochodów o bajecznie kolorowych karoseriach mienią się w promieniach słońca lub oczekują wodą podczas ulewnej deszczu. Dla dopełnienia rzeczywistych efektów uszkodzeń autory podczas konstruowania modeli bolidów posłużyli się dość niekonwencjonalną techniką: samochód składa się z czterech stref, z których każda ulega odpowiedniemu zniszczeniu w przypadku uderzenia, a o te przecież w Nascarze nietrudno. W efekcie karoseria zachowuje się w sposób dokładnie odpowiadający rzeczywistości. W przypadku ustawienia realistycznego stopnia uszkodzeń ma to wpływ na zachowanie samochodu na torze. Przełożenie uszkodzeń na właściwości jezdne jest w Nascarze o wiele bardziej dokładne niż, dajmy na to, w Collinie M2 i wedle zapewnień autorów - identyczne jak w rzeczywistości.

Nie ma mowy o jakimkolwiek odbijaniu się od band, gwałtownym hamowaniu czy też taranowaniu przeciwników. Każda szarża kończy się w najlepszym przypadku pękniętą oponą i spadkiem mocy i czym tam jeszcze mogą zająć się nasi mechanicy. W gorszych scenariuszach dochodzi do niesamowitych karamboli, które w dużym stopniu, przyciągają kibiców na tory formuły Nascar. Zbyt szybkie wejście w zakręt czy gwałtowne hamowa-



nie i pędzący grubo ponad 200 km/h potwór przejmuje kontrolę nad kierownicą i sam wybiera kierunek jazdy. W takich przypadkach nie pomoże żadne wspomaganie kierownicy czy ABS - takie są realia tego sportu.

Sztuka prowadzenia samochodu w Nascarze 4 to nie tylko praktyka. W parze z nią idzie teoretyczna wiedza dotycząca fizycznych parametrów samochodu. Więc zanim zgłosicie swój akces do wyścigu, dokładnie zapoznajcie się z własnym autem, przetestujcie wszelkie możliwe konfiguracje zawieszenia, rozkładu balastu, przyczepności kół, a dopiero wtedy możecie zabrać się za ambitniejsze zadania.

Przed każdym startem macie możliwość sprawdzenia nawierzchni i geometrii toru, co pozwoli wam na dokonanie niezbędnych poprawek.

Nie jest to bynajmniej kosmetyczny zabieg i nie sprowadza się tylko do zmiany opon, obniżenia zawieszenia czy wyboru skrzyni biegów (są trzy rodzaje). Gwarancją na zajęcie chociaż przedostatniego miejsca jest dokładne rozłożenie nacisku na przednią i tylną oś, rozmieszczenie balastu odpowiadające nachyleniom na torze oraz ustalenie optymalnych skoków skrzyni biegów czy określenie przyczepności dla każdego koła z osobna. To oczywiście tylko te najbardziej podstawowe zadania przygotowywujące auto do wyścigu, więc nie powinno was już dziwić stwierdzenie o kilkudniowej nauce jazdy.

Powiedzmy, że trening i teorię mamy już zaliczone. Warto poświęcić kilka słów trasom, a właściwie torom. Poczynając od najsłynniejszej Daytony, bez żadnego cenzusu możemy ścigać się na wszystkich oficjalnych torach Nascar, na których w tym roku rozgrywane są mistrzostwa. Wszystkie trasy zgodne z rzeczywistymi pierwowzorami obfitują, podobnie jak samocho-

dy, w masę szczegółów (krzeselka na trybunach itp.) i są piekielnie nudne i brzydkie (chyba że komuś podoba się 2,5 mili wylanego betonu), ale nie ma co narzekać, gdyż z założenia Nascar 4 nie "służy" do podziwiania piękna naturalnych krajobrazów podczas niedzielnej przejażdżki.

Poza wspaniałym niebem, w które niestety rzadko kiedy możemy popatrzyć, atakuje nasz zmysł wzroku wspomniany już wcześniej beton i mknące po nim, widziane z najróżniejszych kamer, pojazdy. Jedynym urozmaicheniem dla oczu jest nieźle dopracowana i przedstawiona realistycznie ekipa techniczna w macierzystym boksie, która staje wręcz na głowie, aby w jak najkrótszym czasie zmienić przegrzane opony i zatankować paliwo, które samochód pochłania hektolitrami.

Graficznie Nascar prezentuje się perfekcyjnie, za co niestety trzeba słono



zapłacić. Nie żeby nie "chodził" na słabszym sprzęcie, bo wystarczy P333 i 16 MB-towa karta, ale skrzydła rozwija dopiero przy PIII i Geforsie. Wymagania co do procesora wynikają z dość niezwykle skomplikowanych obliczeń, których Nascar wymaga. Związane to jest z potrzebą generowania realistycznego wyglądu i zachowania bolidów w każdym momencie ruchu. Zada-

nie, jakby nie było, trudne, wiążący pod uwagę, że na linii startu może stanąć nawet 60 zawodników, z których każdy prezentuje inny profil jazdy.

Biorąc pod uwagę sytuację na torze w trakcie jazdy, jestem w stanie rozróżnić producentów za brak w grze jakiegokolwiek muzyki. Poza niezłym i podnoszącym ciśnienie intro nie usłyszycie w Nascarze 4 ani jednego kawałka. Wydaje się to zrozumiałe podczas jazdy, która wymaga maksymalnego skupienia i koncentracji, ale dla czego głucha cisza panuje w "garażu", w którym konfigurujemy samochód? Brak muzyki rekompensuje w pewnym stopniu niesamowity dźwięk silnika, który w 100% odwzorowuje olbrzymią moc drzemącą pod maską.

Poza tym nad twoimi poczynaniami w trakcie jazdy czuwa twój prowadzący.

Monitoruje stan samochodu i śledzi sytuację na torze, aby przekazać ci niezbędne wskazówki. W razie poważniejszej stłuczki pyta zaniepokojonym głosem, czy wszystko w porządku. Ot, miły facet, bez którego pomocy możesz niechętnie zjechać drogę innym użytkownikom betonu, co w najlepszym przypadku spowoduje dyskwalifikację, a w najgorszym kasację kilkunastu samochodów.

Nascar Racing 4 wydaje się być idealnie dopracowanym produktem, który spełnia wszelkie wymagania stawiane symulatorom samochodowym sensu stricto. Realizm połączony ze wspaniałą grafiką powoduje, że gra na pewno znajdzie wielu odbiorców i to nie tylko wśród kibiców formuły Nascar.

Ocena:  
**8+**

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Sierra

Dystrybutor:

Play-It! tel. (018) 4440560

Internet:

www.sierra.com

Wymagania:

P333 64 RAM, 32 MB karta

Akcelerator:

niezbędny

Plusy:

• wspaniała grafika

• iroczek zbyt skomplikowane

opcje konfiguracji

zawieszki

Minusy:

• brak muzyki

• iroczek zbyt skomplikowane

opcje konfiguracji

zawieszki



Tym razem nie pizza, nie kolej, ale ropa naftowa. Stajemy przed możliwością zostania magnatem światowego imperium paliwowego. Imperium, w którym nie ma miejsca na słabości czy pomyłki, w którym każde potknięcie kończy się bezlitosnym bankructwem.

Ghost

# Oil Tycoon

**P**ierwsza to ma być recenzja, a nie instrukcja do gry. Pozwól sobie opisać nasze działania.



## Początki są trudne

Oczywiście zaczynamy od wybrania naszej nazwy, nazwy kompanii, jej kolorów itp. Natomiast właściwe działania na polu wydobywczym zaczynamy od wykupienia praw do wykonania odwiertów. Do dyspozycji mam kilka regionów na świecie. W każdym możemy postawić od dwóch do czterech wież wiertniczych. Praktycznie wszystkie odwierty kończą się sukcesem, z tym że jedne wcześniej, inne trochę później. Potem musimy zatrudnić górników i inżynierów, nabyć lub wziąć w leasing elementy platformy wiertniczej, ustawić zabezpieczenia i poziom wyżywienia załogi.

## Odwiert

Dobra, wieża stoi. Ale to dopiero początek długiej i ciemnej drogi do mamon. Czekaj nas jeszcze budowa zbiorników i rurociągów, zatrudnianie pracowników do ich obsługi. Ważne jest, abyśmy możliwie wcześniej postawili w jakimś miejscu centrum technologiczne. Gdy znajdzie się w nim kilku inżynierów (drogich), będziemy mogli dokonać wynalazków w różnych dziedzinach. Są one niezbędne do wybudowania rafinerii oraz paru innych użytecznych instalacji. Jak zapewne zauważyliśmy na mapie świata, miasta oznaczone są różnymi kolorami. Te szare to te, w których możemy dokonywać wydobywania. Te niebieskie - to centra przemysłowe. Do nich będziemy dostarczać ropę i tam będziemy ją przerabiać na paliwo. Instalacje do obróbki kopaliny i dalszej dystrybucji obróbianych paliw możemy postawić tylko w miastach przemysłowych.



## Trysnęła ropa

Aby jednak móc dostarczyć olej, musimy wyczerpać tankowce lub zbudować stocznię i stworzyć własną flotyllę. Jak już możemy dostarczyć ropę do przetworzenia, to czekają na nas kolejne zadania: najpierw decyzja o profilu produkcyjnym rafinerii, potem stwo-

wienie bazy transportu lądowego, ustalenie sposobu dystrybucji produktów oraz ich cen. Tak to w wielkim skrócie wygląda. Do tego wszystkiego dochodzi jeszcze wiele czynników. Zużywanie się sprzętu i transportu, wygasanie umów leasingowych i charterów, sabotażyści konkurencji itd.

## Rozgrywka

Możemy wybrać rozgrywkę turową lub w czasie rzeczywistym. Początkującym zalecam ten pierwszy rodzaj. W grze może brać udział do sześciu graczy. Można grać zarówno na jednym komputerze (tylko w rozgrywkę turową), jak i poprzez sieć.

## Pieniądze...

...wydaje się bardzo łatwo. Niestety, nawet na najłatwiejszym poziomie ciężko jest zachować kruchą równowagę między kosztami a zyskami. Wydawałoby się, że 5 mln dolarów to dużo. Nawet się nie obejrzy, jak będziesz musiał pożyczać od banku - zyski zyskami, a inwestować trzeba, bo inaczej konkurencja zje nas razem z butami. Trochę można podreperować budżet, grając na giełdzie. Jeśli naszym rywalem jest komputer, to najłatwiej zacząć, aż jego spółka wejdzie na parkiet, i kupić kilka pakietów jego akcji. Indeksy giełdowe komputerowego gracza prawie zawsze zwyczajają.

## Uwagi

Może jestem zbyt leniwy, ale, jak na mój gust, można by było w programie poprawić parę rzeczy. Chodzi głównie o możliwość zautomatyzowania kilku powtarzalnych funkcji. Za każdym razem gdy coś się dzieje, przy rozpoczęciu tury wita nas seria okienek

informacyjnych. Jeśli firma jest dobrze rozwinięta, to liczba okienek przechodzi w dziesiątki. Po pewnym czasie staje się nużące czytanie po raz kolejny, że zezłomowano nam ciężarówkę w Marsylii czy że na jakiejś wieży wygasła umowa leasingowa na wiertło. Możliwość ustawienia automatycznego przedłużenia wynajmu albo produkcja nowej ciężarówki natychmiast po zezłomowaniu starej uprościłaby rozgrywkę i pozwoliły w pełni skoncentrować się na strategii działania. Brakowało mi też podsumowania liczby i umiejscowienia naszych budynków. Gdy po paru dniach intensywnego grania zrobiłem sobie dwudniową przerwę, a potem powróciłem do Oil Tycoona, nie pamiętałem, ile mam stoczni i centrów technologicznych i gdzie są one rozmieszczone. Musiałem przeszukiwać wszystkie miasta. Było to czasochłonne. A proste ich zestawienie ułatwiłoby zarówno sprawdzenie, jak stoimy z majątkiem, jak i szybkie rozdzielenie zadań.

## Grafika i muzyka

No cóż. Jedno i drugie rewelacyjne nie jest. Ale w końcu nie o to chodzi. Choć jednak w obecnej dobie rozwoju sprzętu, akceleratorów, można by było postarać się o trochę lepszy efekt. Zwłaszcza że inni udowodnili, iż można.

## Podsumowanie

Solidna gra. Zgodna z gatunkiem, działająca bezproblemowo. Niestety, nie zauważyłem żadnych nowinek i pomysłów wyróżniających ją spośród innych. No, może poza tematyką. Zapewni nam rozrywkę na kilka wieczorów. Jeśli szukamy dobrej gry ekonomicznej, która wymaga sporo uwagi i dobrego planowania, a jednocześnie nie jest dla nas ważna ani grafika, ani muzyka, to trafiliśmy na właściwy produkt.

Ocena:

6

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Blackstar Interactive GmbH

Dystrybutor:

Blackstar Interactive GmbH

Internet:

http://www.oil-tycoon.de

Wymagania:

Win 9x, DirectX 5.0, 32 MB RAM, Pentium 200 MMX

Akcelerator:

złoty

Plusy:

- solidna gra ekonomiczna
- wymaga myślenia i planowania
- trudna

Minusy:

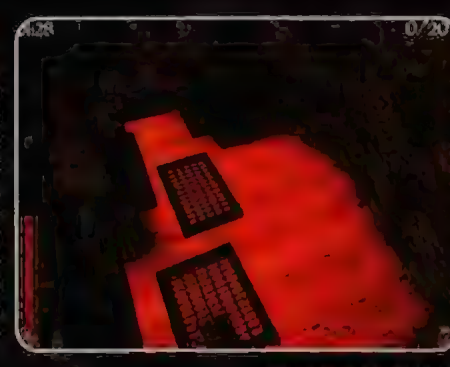
- przesłabła gra
- nie odkrywczo
- trudna

# Rune: Halls Of Valhalla

Prowna moda panuje wśród programistów z "cywilizowanych" krajów. Wystarczy, że jakas sieć na odniesie sukces, że sprzedaje się znakomicie, a producenci wykorzystują to jako doskonały pretekst do wydania multiplayerowego dodatku lub sequela. Tak było z Kwakiem i Nierzeźnikami, a teraz jest podobnie z Rune'em. Zauważcie to, a może tylko niepojęcie dla kogoś, kto żyje w kraju, w którym szybkie łącze jest równie nierealne jak nagłe pojawienie się Titanic w Nowym Jorku. I ma taki, a nie inny punkt widzenia.

## Diver\_0132.Postluteristika

**J**ak już ze wstępu wicie, Halls Of Valhalla w przeciwieństwie do Rune'a oferuje jedynie tryb multiplayer. Przyznam się, że w tym momencie byłem mocno rozczarowany. Przy naszych łączach siedówka nie ma racji bytu, a poza tym Rune nie wydaje mi się aż tak dobrą grą sieciową, żeby robić specjalny dodatek. Lecz OK, zamiast marudzić idźmy się opisywaniem tego, co szczerliwi właściciel szybkiego łącza (istnieją tacy między innymi a Odną?) znajdzie w The Halls Of Valhalla. Takich osobników już na początku na pewno uciechy fakt, że dodatek ten nie wymaga innej wersji Rune'a. Jest więc, można powiedzieć, osobną grą.



się, skąd się one biorą. Innymi słowy: nie ma problemu z wkłapaniem cheatu, dzięki któremu pojawi się na plasku armia pomocników, a potem możesz sobie pozwolić na obcięcie im głów i umieszczenie ich w "bramce" - łatwy sposób na nabicie sobie punkcików. Oprócz nowych typów rozgrywki

zaoferowano również nowe mapy deathmatchowe.

Nie zabrakło w Halls Of Valhalla nowych postaci, których razem jest szesnaście, w tym trzy kobiety. Większość z nich powstała w oparciu o animacje Ragnar, dzięki czemu poruszają się bardzo malistycznie, aczkolwiek nie raz wyglądają dość zabawnie. Na największą uwagę spośród "nowych twarzy" zasługuje krasnolud - komicznie wyglądający przy wzroście Ragnar, oraz Gold Vallynie - seksowna kobieta w złotej zbroi i z uskrzydlenymi hełmem. Niezłe prezentują się także wzorowani na wojownikach Gengis Khana Mongol i Romulus, którzy, jak łatwo się domyslić, powstała na fali entuzjazmu wywołanego oscarowym "Gladiator".

Ciężko jest napisać coś odkrywczego o grafice Halls Of Valhalla. Nie możecie się jednak spodziewać supermieszkań, jeśli weźmiecie pod uwagę, że jest to TYLKO dodatek. W dodatku przygotował go ten sam zespół grafików. Wszędzie wypadają za to ścieżka dźwiękowa, na której pojawiło się sześć nowych, specjalnie przygotowanych utworów. Można je odtwarzać także w wieży, a sama muzyka jest jakby bardziej zainfekowana ambientem.

Nie ma sensu rozpisywać się dłużej na Rune: Halls Of Valhalla. Powiem zatem tak - jeśli macie dobry dostęp do Sieci i kochacie Rune, to musicie kupić Halls Of Valhalla. Oczywiście pod warunkiem, że cena nie będzie zbyt wygórowana, bo tak naprawdę to tylko trochę ponad trzydzieści pln, dwa nowe tryby i szesnaście nowych postaci.

Ocena:

7

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Human Head

Dystrybutor:

Play II tel. (018) 4440560

Internet:

http://www.runegame.com

Wymagania:

P 300, 64 MB RAM, Win 95/98/2000, karta dźwiękowa

Akcelerator:

złoty

Plusy:

- dwa nowe tryby rozgrywki
- ponad trzydzieści nowych map
- nowa muzyka
- nowa stylizacja
- nie wymaga Rune

Minusy:

- tylko dla paczkarzy



# Robot Arena

Modele pojazdów kierowane sygnałem radiowym nie są już u nas czymś wyjątkowym. Masowe produkcje staniały na tyle, że nawet ty możesz sobie kupić takie auto i to za niewiele więcej niż cena CDA. Pomyśl, jak miło będzie powiedzieć dziewczynie lub kumplom, że stałeś się właścicielem terenowego Cheeroke.

Czarny Iwan

**Z**apałeni hobbyści poszli znacznie dalej. Już im nie wystarczały wysiłki dopieszczonych, odwzorowanych w każdym szczególe modeli pojazdów. Postanowili toczyć pojedynki, które niczym średniowieczne turnieje rycerskie mają wyłowić najlepszą z maszyn. Jak tego dokonać? Teoretycznie jest to proste - wystarczy wzmocnić standardową konstrukcję, dodać jej kilka systemów zaczepno-obronnych i wysłać w kierunku przeciwnika. To już nie są plastikowe autka z szybami z pleksiglasu, lecz metalowe kolosy wyposażone w wyrafinowane urządzenia mechaniczno-elektryczne. Ciężar niektórych jednostek dochodzi do 80 kg, a broń zainstalowana na pokładzie tych potworów jest niebezpieczna nawet dla ludzi (wyobraźcie sobie samojeżdżącą piłę tarczową, która ma obroty wyższe niż Barracuda Segate).

Goście z Gabriel Interactive postanowili dać nam szansę skonstruowania takiego pojazdu i uczestniczenia w turnieju. Nie będziemy jednak musieli ślezc tygodniami z Lutownicą w ręku, biegać po sklepach i składowiskach złomu. Wystarczy, że zakupimy grę Robot Arena, a doświadczymy na własnej skórze emocji, które czują zawodowcy uprawiający ten sport.

Zabawę rozpoczynamy w laboratorium, gdzie za 1000 \$ zakupimy odpowiednie elementy pojazdu i złożymy je do kupy. Podstawa to bryła wozu, czyli podwozie i nadwozie w jednym. Propozycji jest kilka, ale nasze możliwości wyznacza zasobność kieszeni. Standardowa najtańsza pozycja to T600 Sport. Fundament ten pozwala na założeniu 10 peryferiów. Kryterium skuteczności mierzy się właśnie w odniesieniu do liczby wolnych miejsc na zainstalowanie pukawek i innych urządzeń oraz szybkości i zwrotności maszyny. Pojazdy w rodzaju poduszki mają mniejsze możliwości bitewne (tylko kilka slotów), ale za to pozwalają na przemieszczanie się ze znaczną szybkością.

Po zakupie bryki trzeba ją jeszcze odpowiednio wyposażać. Zanim sięgniesz po jakieś działo do robienia kul, konieczne należy wzmocnić pancierz wozu. Tu wybór ogranicza się do kilku pozycji - najtańsza to tworzywo, najdroższa to oczywiście tytan. Po trudnej pod względem finansowym decyzji można nareszcie zająć się uzbrojeniem. Bardzo się zdziwiłem, kiedy wśród różnego rodzaju pukawek zobaczyłem również swoje miotki i topory, których nie powstydziliby się państwo na stoisku mięsny. Takie właśnie "wynalazki" umieszczone na pojeździe będą narzędziem służącym do destrukcji przeciwnika. Możecie sobie wyobrazić masakrowanie samochodu za pomocą ciężkiego topora? A dwóch toporów? Trzech?

Na pewno byłoby miło zabierać się w ten sposób za auto sąsiada, ale na razie takie przeżycia bez konsekwencji policyjno-prawnych serwuje tylko Robot Arena. Przyznam szczerze, że początkowo zabawa bardzo mi się podobała. Założyłem na moją maszynę kilka siekier, dwa miotki i wyruszyłem do boju. Przeciwnik nie miał szans. Kiedy topory spadły na jego karoserię, został rozszekany i w kilkanaście sekund zamienił się w kupę pociętego żelastwa. Poezja.

1000 \$ nagrody pozwala na szaleństwa w sklepie. Może teraz piłę tarczową? Albo tarczan lub te fajne mioty pneumatyczne? Wybór jest spory, trzeba jednak pamiętać o peryferiach. Aby móc walić przeciwnika po metalowym czerepie, konieczne są pojemne baterie, pojemniki ze sprężonym gazem itp. Te peryferia montuje się w tych samych miejscach, w których instalujemy broń (oprócz baterii). Musimy więc wybrać, czy decydujemy się na kolejną pukawkę, czy może na lepszy napęd. Zła decyzja może oznaczać, że w decydującym momencie walki zabraknie nam prądu i nasza maszyna stanie się bezbronna jak niemowlak.

Pojedynki odbywają się na sześciu specjalnie przygotowanych do tego celu arenach. Na czym polega ich wyjątkowość? Na pewno te miejsca nie nadają się do gry w tenis lub biegów ze skokami przez płotki. Niemal na wszystkich umieszczono specjalne konstrukcje, które "urozmaicają" grę. Są to np. wyłaniające się z podłogi pił tarczowe czy też poziome, uderzające z potworną mocą stalowe dźwidy itd. Areny zostały tak skonstruowane, że nawet teoretycznie słabsza jednostka ma możliwość biernej obrony. Wystarczy, że umiejętnie manewrujemy pomiędzy tymi gilotynami. Istnieje duża szansa, że to przeciwnik na nich ugrzęźnie i ostatecznie polegnie.

Czas każdego pojedynku wyznaczamy sami - maksymalny to pięć minut, jednak praktycznie nie zdarza się, aby walka trwała tak długo. Przeciwnik oży ze wszystkich sił do natychmiastowej konfrontacji. Często robi to zupełnie bezmyślnie, najeżdżając wprost na pułapki. Komputerowe AI na pewno nie "błyszczą". Tu właśnie precyzuje się największy problem z Robot Areną. Przeciwników nie jest zbyt wielu. Aby pokonać wrogów, wystarczy ledwo godzina, może dwie, grania. Poziom trudności jest banalnie niski. Satisfakcja z takiej rzeźni jest niewielka, a kolejne tysiące dolarów, które zasilają konto, nie robią już wrażenia. Po pokonaniu wszystkich koleś zostajemy przeniesieni do trybu Custom. Walka jest ta sama, zasady zmieniają się o tyle, że możemy ustalić stawkę, którą zaryzykujemy (od 1000 do 10 000 \$). Ileż razy można jednak wygrywać? W końcu przypomina to kopanie leżącego. Niewiele czasu potrzeba na zakup dla naszego pojazdu najlepszego pancerza i broni. Przeciwnicy nie mają wówczas szans i w tym momencie gra staje się bezcelowa. Niestety, moment ten nadchodzi po... dwóch, trzech godzinach zabawy!

Robot Arena to gra na kilkadziesiąt minut. Całkiem fajny zamysł rozbił się jednak w trakcie realizacji projektu. Co z tego, że gra się nawet miło, skoro zabawa trwa tak krótko...

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Gabriel Interactive

Dystrybutor:

Wizard Works

Internet:

www.gabrielinteractive.com

Wymagania:

Windows 95, 98, 2000, Me, P266,

32 MB RAM, 100 MB wolnego

miejsca na dysku, CD-ROM x2

Akcelerator:

Nie

Plusy:

• fajna maskara

• niezły pomysł

Minusy:

• za krótka

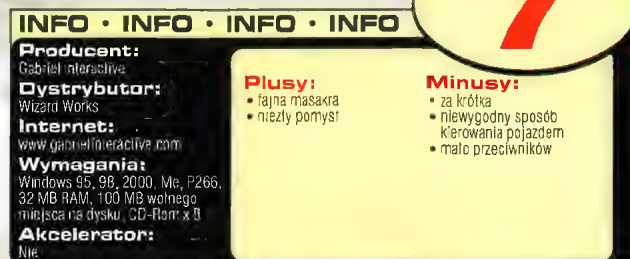
• niewygodny sposób

• kierowania pojazdem

• mało przeciwników

Ocena:

7



# Swarog

Dawno, dawno temu, kiedy strategie czasu rzeczywistego dopiero zaczynały zyskiwać popularność, rodzimi programiści postanowili pokazać, że Polacy nie gęsi, i uraczyli nas RTS-em pod tytułem Polanie. Jak na tamte czasy była to gra dość przyzwoita, a jej dodatkową zaletą była możliwość dowodzenia rzeczonymi Polanami, miło lechąca uczucia patriotyczne większości graczy.

Lord Y

**P**amiętając tamte czasy, z entuzjazmem (co dziwne, bo choć RTS-ów na komputerowym rynku nie brakuje, to obecnie ciężko już wycisnąć z tego gatunku cokolwiek oryginalnego) przystąpiłem do zbadania i zrecenzowania gry Swarog, której tytuł sugerował, że kolejny raz przyjdzie mi dowodzić słowiańskimi oddziałami. Od razu uprzedzę: nie jest to druga część Polan. Grę stworzyli rosyjscy programiści z Alawar Entertainment, co mnie zdziwiło, gdyż Swaroga wyznawano raczej na terenach obecnej Polski, ale okazało się, że autorzy właśnie "u nas" umiejscowili fabułę. Gra opowiada o konflikcie pogańskich Słowian z Niemcami, przy czym Niemcy pełnią tu rolę orków z Warcrafta (tzn. złych najeźdźców). Co ciekawe, autorzy nie nazwali stron "po imieniu". Niemcy to "Kranki", a Słowianie - "Luzhevians". Szybko zrozumiałem dlaczego, ale o tym za chwilę.

Jak w każdym RTS-ie, fabuła nie jest najważniejsza - liczy się "mięso" (budynki, jednostki, zasoby itp.) oraz wrażenia audiowizualne. Tutaj początkowo miałem mieszane uczucia. Grafika, mimo wysokiej rozdzielczości i sympatycznej, "pseudomangowej" kreski, na kolana nie rzuciła. Krzykliwe kolory w jednym miejscu rażą w oczy, a gdzie indziej powodują, że oddziały są prawie niewidoczne (choć to oczywiście moje osobiste odczucie). O "niewidocznych oddziałach" należałoby zresztą napisać w szerszym kontekście. Nie wiem, czy był to efekt zamierzony (kamouflaż), ale z pewnością nie ułatwiał gry. I tutaj pojawia się dylemat: czy kamuflaż (zwiększający przecież realizm gry) uznać za zaletę (nowy, oryginalny pomysł), czy wadę (mocno utrudnia). Piszę o tym, gdyż takich dylematów jest więcej. Swarog, jak rzadko który RTS, obfituje w innowacyjne rozwiązania. Większość z nich jest ciekawa i ma na celu zwiększenie realizmu gry, jednak w praktyce...

Na przykład wieśniacy... W Swarogu wreszcie nie biorą się znikąd. W grze występują kobiety i mężczyźni, a zwiększenie populacji przebiega w naturalny sposób (kobietę i mężczyznę należy razem zamknąć na farmie i nie dać im TV :)). Niektóre zajęcia (budowanie, rąbanie drewna itp.) są wyłącznie domeną mężczyzn, natomiast np. uprawianie warzyw mogą wyłącznie kobiety. Dzieci dość szybko dojrzewają, a po dłuższym czasie najstarsze pokolenie po prostu wymiera. Niby realizm jak się patrzy. Tyle że do rzeczywistości wciąż daleko. Np. kobiety bez oporów pocynają dzieci z własnymi synami (hm!!!), a starzenie się nie obejmuje chłopów



wyszkolonych na żołnierzy (ci są w końcu młodzi). Nie to jednak jest problemem. W grze, która toczy się w czasie rzeczywistym, gracz musi samodzielnie kontrolować wiele jednostek równocześnie. Nie muszę chyba mówić, że im więk-

szą jest ilość koniecznych czynności, tym trudniej nad wszystkim zapanować. Komputer oczywiście tego rodzaju problemów nie ma. Na dodatek twórcy wręcz cniwają się tym, że jednostki posiadają własną inteligencję i nie zawsze precyzyjnie wykonują rozkazy. Niby rewelacja - człowiek może czegoś nie usłyszeć, zapomnieć lub po prostu zrobić na przekór. W praktyce jednak wygląda to tak, że wolałbym nie opisywać moich wrażeń z uwagi na niepełnoletnich czytelników.

Podsumowując, jak widać, nie wystarczy rewelacyjny pomysł. Na eż jeszcze znaleźć dla niego rewelacyjne zastosowanie, czego w Swarogu zabrakło. To smutne, że narzekając na monotonię i powtarzalność RTS-ów, muszę ocenić negatywnie grę, która próbowała wnieść coś nowego do tego gatunku, jednak niestety - efektem jest znaczne zmniejszenie grywalności, a przecież o nią chodzi.

Na negatywną ocenę Swaroga wpłynął również fakt, o którym wspominałem na początku, mianowicie nieszczęsni "Kranki". Rozumiem, że w przedstawionym konflikcie to oni są "złymi", co zresztą potwierdza historia, ale nie jest to powód do ksenofobicznych dowcipów niskiego lotu. Tymczasem w grze główny przywódca Niemców nazywa się Ulrich Von Schullich, a nazwiska żołnierzy i chłopów to np. Hamburger, Hendeoh, Engels czy Cargenschelda (ta ostatnia to kobieta). Graficznie Niemcom dokopano, rysując kobiety jak czarownice, a chłopów (nazwanych "bauerami") jako spaśników prosto z Oktoberfest, podczas gdy "nasi", to jasnowłosi młodzieńcy i zgrabne dziewoje. Dodatkowo Niemcami dowodzą zakonnicy, a w każdej z misji obowiązkowe jest (poza głównymi celami) wybić wszystkich "pogan". Rozumiem żarty, wiem również, że podbój zachodniej słowiańszczyzny nie był najpiękniejszą kartą w historii Niemiec - jednak bez przesady. Być może autorzy zreflektowali się, nazywając Niemców "Kranki" - ale dalej są to Niemcy (nawet głosy postaci są w języku niemieckim).



Nie jestem germanofilem ani człowiekiem wierzącym, a e kpiny z jakiegokolwiek narodości czy religii (chrześcijańscy mniisi przedstawieni wyłącznie jako zjadliki mordercy niewinnych pogan) to IMHO zdecydowane przejęcie. W tym miejscu mój początkowy entuzjazm zniknął ostatecznie, ustępując miejsca zdegustowaniu i irytacji. Krótko mówiąc: nie polecam.

Ocena:

5

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Alawar Entertainment

Dystrybutor:

Buka

Internet:

www.alawar.com

Wymagania:

P166, 32 MB, Win 9x, DirectX

Akcelerator:

Nie trzeba

Plusy:

• oryginalne rozwiązania

• słowiańska tematyka

Minusy:

• oryginalna nośność zamiast

• grywa noś

• nie czyta na, zbyt jaskrawa

• grafika

• znużający "humor"



# GLUPKI Z KOSMOSU



OD 15 LAT

Zamiast wstępu pozwolę sobie na początek na małą dygresję, tak się bowiem składa, że gra *Glupki z Kosmosu* (angielski tytuł: *Stupid Invaders*) jest od wielu miesięcy bohaterem pewnego żartu krążącego po branży komputerowej. Otóż kilkanaście miesięcy temu recenzja tej gry ukazała się w jednym z konkurencyjnych pism. Biorąc pod uwagę fakt, że *Glupki z Kosmosu* były wówczas we wczesnej fazie powstawania, taki wyczyn zasługuje na miejsce w Księdze Rekordów Guinnessa. Chyba że panowie z pisma XX w przyszłości mają zamiar napisać recenzję na podstawie samego pomysłu na grę, a nie - jak to miało miejsce w przypadku *Stupid Invaders* - po ujrzeniu w Sieci kilku screenów.

Uliver\_0132.Posttuturistika



**P**ierwszą część leżącego się nie kopie, a zatem skończę w tym momencie. W tym celu na temat pisma XX i zajmę się opisywaniem. *Glupki z Kosmosu* (CD-ROM) uważam, że gra ta, wbrew pozorom, nie jest przeznaczona dla młodych graczy. Wręcz przeciwnie, zawiera sporą dawkę słownictwa i zachowań przeznaczonych dla starszych odbiorców. Dlatego na pudełku znajdzie się naklejka "Dozwolone od lat 15".

## Pięciu zagubionych kosmitów

Bohaterami *Glupków z Kosmosu* jest pięciu beznadziejnie głupich kosmitów. Bud, Gorgious, Stereo, Etno i Candy przypadkiem trafili na naszą planetę i właśnie zamierzają się z niej zabrać swoim kosmicznym talerzem, gdy zjawia się łowca nagród.



Budowi udało się umknąć. Od tej chwili obu panom przyswiera całkowicie odmienny cel. Bud musi za wszelką cenę uwolnić towarzyszy, a Bolok chce go dopaść.

Tym wszystkim, którzy są niezorientowani w temacie, spieszę z wyjaśnieniem, że gra powstała na podstawie kreskówki *Space Goofs*, wyświetlanej w takich krajach, jak Francja, Anglia czy Niemcy. Fabuła gry może nie jest najwyższych lotów, lecz nie o to tutaj chodzi, a sama gra powala na kolana. Trudno mi w zasadzie wyjaśnić, dlaczego tak się dzieje, bo *Glupki z Kosmosu* opierają się na kontrastach. Z jednej strony mamy tu tony zwirowanego humoru i komiksową grafikę, z drugiej - słownictwo oraz zachowanie niektórych postaci powoduje, że jest to gra

przeznaczona dla dorosłych. Jakby tego było mało, to gra nie jest zbyt trudna i skomplikowana jak na przygodówkę, nawet dziesięciolatek by sobie z nią poradził. Mimo tak wielkich kontrastów całość jest spójna i gwarantuje wyśmienitą zabawę. Gracz steruje na zmianę piętką zdrowo szurniętymi kosmitami, choć - jakby się im bliżej przyjrzeć - odkrywamy, że mają oni typowe dla ludzkiej rasy charaktery i zachowania. Taki Bud niczym specjalnie nie różni się od przeciętnego amerykańskiego nastolatka, dla którego cały świat to telewizor. Etno natomiast jest typem faceta spędzającego całe życie przed kompem, a jego powołaniem są mające ułatwić życie wynalazki. W sumie cała piątka uzupełnia się idealnie i tworzy ekipę wcale nie gorszą niż niejedna erpegowa drużyna. Poza Etnem reszta kosmitów jest raczej tępą i miałaby problemy z zawiązaniem sznurówki, ale na szczęście poziom trudności w *Glupkach z Kosmosu* nie jest zbyt wygórowany i nawet średnio inteligentny przedstawiciel rasy ludzkiej - mający do dyspozycji kompletnie głupiego kosmitę - poradzi sobie z wydostaniem ufoów z kłopotów.

Rozgrywka została całkowicie poświęcona zabawie, zatem ci z was, którzy w przygodówkach kochają ciężkie łamigłówki, mogą sobie odpuszczyć. W całej grze są bodajże dwie zagadki, przy których stracie na pewno trochę więcej czasu. Natomiast, jeśli ktoś bawił się pierwszorzędnym przygodowcem, *Discworld 2*, ten zakocha się także w *Glupkach z Kosmosu*. Głównie ze względu na kilka ton humoru oraz wspaniałą oprawę audiowizualną, gdyż jeśli chodzi o poziom trudności, to *Glupki* są grą o wiele łatwiejszą. Wprawdzie *Discworld 2* również nie należał do trudnych przygodówek, jednak zdarzało mi się w nim zaciąć, a w *Glupkach* raczej nikomu to nie gro-



zi. Na lokacjach nie znajdziecie zbyt wielu przedmiotów przeznaczonych do użytku, a użycie ich nie powinno sprawić zbyt wielu kłopotów, albowiem wszystko zostało logicznie poukładane. Ot, chociażby w lokacji kończącej pierwszą część gry Etno chce odzyskać ważną dokumentację ukrytą w sejfie. Komputer zbudowany przez Etno, a pilnujący dostępu do sejfu, jest jednak innego zdania i żąda w zamian spotkania ze swoim idolem - szcurem Morycem. Etno nie ma innego wyjścia, jak przemienić się za pomocą specjalnej maszyny w Moryca. Najpierw jednak musi naładować akumulator owej maszyny. I to wszystko, sami przynajmniej, że nie należy to do zbyt trudnych zadań. Nieskomplikowana jest również interakcja z napotkanymi postaciami. W większości przypadków bez znaczenia jest, o co się pytasz czy jakiej udzieliś odpowiedzi, aczkolwiek zdarzają się przypadki, kiedy zła odpowiedź kończy grę, jak to ma miejsce np. w czasie rozmowy Etna z komputerem. Proste rozgrywki znakomicie uzupełniają interfejs. Jak w najlepszych przygodówkach, kursor po najechaniu na przedmiot zamienia się w oko lub rękę. Przedmiot możesz obejrzeć, wziąć lub użyć.

## O żesz...

Już kilkakrotnie wspominałem o humorze, który w dużym stopniu decyduje o atrakcyjności *Glupków*. Na pewno wzbudzi on u jednych graczy zachwyt, natomiast u innych niesmak. Ja sam mam trochę mieszane uczucia, bo o ile w takim *Discworld 2* mieliśmy do czynienia z typowo angielskim, inteli-

**To zaskakujące, jak taka prosta przygodówka pokroju *Glupków z Kosmosu* może wciągnąć, ale jeśli weźmiemy pod uwagę zalety gry, to owo zdziwienie szybko znika. Pozostaje natomiast radość, jaką czerpiemy z grania. Tona humoru, piękna grafika, niezapomniany dźwięk oraz nieskomplikowane zagadki - oto jak niewiele graczowi potrzebne jest do szczęścia.**

gentnym humorem, to w *Glupkach* prezentuje on raczej klasę znaną wielbicielom takich seriali, jak *"Świat według Budy"* czy *"Klepsy"*. Mnie to zbytnio nie przeszkadza, wszak gra jest skierowana do pełnoletnich odbiorców i taki humor pasuje do *Glupków* (tytuł bardzo adekwatny!). Nie pasuje mi tutaj jedynie kilka postaci, które spotykają nasi kosmici. Weźmy chociażby znerwicowanego i wulgarnego Świętego Mikołaja. Dzieci wyobrażają sobie go jako poczciwego staruszkę, tymczasem jest on w grze



strasznie zgryźliwy, a jego słownictwo może szokować. Nie tylko dzieci. Atakiem śmiechu pomieszanym ze zdziwieniem zareagowa-

łem na widok i zachowanie niejakiego Nelsona. Facet ten jest perwersyjny do szpiku kości. Paraduje po swym "gniazdku" ubrany w różowe królicze wdzianko, a jego ulubionym zajęciem jest kreślenie filmów pornograficznych. Z kolei mieszkający na dachu bocian popisuje się gadką godną bywalców średniej klasy pubu w Kiełcach (sorry Q'n'ik) jakby się jednak nad tym wszystkim dłużej zastanowić, to owe postacie są doskonałą parodią pewnych grup społecznych ludzkiego gatunku. Oczywiście są to raczej sporadyczne przypadki i w *Glupkach* nie brakuje bardziej wyszukanego humoru.



## Bohaterowie

**Bud** - typowy produkt MTV. Cały czas siedzi z nosem przyklejonym do telewizora, a jego iloraz inteligencji wynosi mniej więcej tyle samo co waga batonika Venus.

**Candy** - ta mała zielona kosmitka ma prawdziwe problemy. Marzy jej się zmiana płci i to właśnie dopinguje ją do opuszczenia Ziemi, albowiem na jej ojczystej planecie żyje pewien znany lekarz specjalizujący się w tego rodzaju zabiegach.

**Etno** - cichy i spokojny naukowiec wynalazca. Jest perfekcjonistą w każdym calu swego fioletowego ciała.

**Stereo** - dwugłowy zwirowany kosmita, którego każda głowa ma zawsze inne zdanie niż ta druga.

**Gorgious** - ten pacjent szczerze nie cierpi gatunku ludzkiego, z chęcią by się go pozbył raz na zawsze. Bez przerwy także myśli o jedzeniu.





## W imię zasad...

Zapewne pomimo wielu zalet Głupki byłoby kolejną niezauważoną przygodówką, gdyby nie perfekcyjna lokalizacja gry. Ma to zwłaszcza znaczenie w sferze dźwiękowej, która moim zdaniem przewyższa angielski oryginał. Głosy naszych rodzinnych lektorów lepiej służą postaciom, niż to miało miejsce w angielskiej wersji. Niekontrolowane wybuchy śmiechu wzbudziły we mnie kwestie wypowiadane przez Buda i Boloka. Ten drugi, jak przystało na twarziela, ma tembr głosu identyczny jak najślawniejszy incho polskiego kina - Bogus L. Jestem pewien, że nieraz szczerka wam opadnie na podłogę, gdy usłyszycie gardki Boloka. Natomiast głos Buda jest typowy dla kompletnej ofemii. Idealnie pasuje do jego zachowania. Bardzo dobrze, choć może trochę niezrozumiale, spisyje się facet podkładający głos Sakarine'a. Problem w tym, że wtrącanie się w jego kwestie słów niemieckich, a on sam mówi z takim właśnie akcentem i chwila nie mogłem się połapać, o czym on mówi. Od czego jednak napisy? Skoro już przy nich jesteśmy, to musimy zaznaczyć, że i one zostały profesjonalnie przygotowane. Literówek nie dostrzegłem, a sama czcionka przypadła mi do gustu, gdyż świetnie pasuje do klimatu Głupków.

## Niektóre postacie

**Sakarine** - naukowiec opętany manią "małych zielonych ludków". Jego życiowym celem jest poszukiwanie i łapanie kosmitów. To on daje Bolokowi zlecenie na schwytanie naszych pięciu ulubieńców. Jest mały, nerwowy i często wtrąca niemieckie słówka.

**Bolok** - lowca, który podejmuje się za pieniądze każdego zlecenia. Prawdziwy zawodowiec i twarziel.

**Igor** - asystent Sakarine'a, pochodzący prawdopodobnie ze Wschodu, gdyż potrafi jedynie mówić "da".

**Święty Mikołaj** - z lekką nerwowo roznosiciel prezentów, który podczas wykonywania obowiązków służbowych utknął w kominie. Miał jednak pecha, gdyż natrafił na niego nierozgarnięty Bud.

**Bocian** - dziwny to bociek. Jest agresywny i wulgarny niczym gangster z filmów Scorsese. Mieszka oczywiście na kominie.

**Nelson** - postać jakby z innej bajki. Facet paradyje w stroju godnym króliczków Playboya, kręci zbereżne filmy na potrzeby Internetu, czyli mówiąc krótko: jest zdrowo waliący. W jego łapy wpada też Candy.

**Tonio** - kolejny czarny charakter. Jest kosmicznym złodziejem mówiącym z włoskim akcentem i palącym cygaro.

## Czy kosmici są zieloni?

Nie bez powodu zadłem powyższe pytanie, ponieważ wygląd naszych bohaterów przeczy utartej wizerunkowi ufoka. Jedynie Candy jest zielona i swym wyglądem przypomina kosmitów z kinowego (s)hitu "Kosmici atakują". Pozostali twórcy znacznie bliżej do postaci z kreskówek (co chyba nie dziwi, zważywszy na telewizyjny rodowód Głupków) niż przybyszom z innej galaktyki. Grafika to zdecydowanie silny atut Głupków. Zawsze miałem słabość do takiej kreskówkowej szaty graficznej, a ta stworzona przez programistów Ubi Soft jest bajecznie kolorowa, zabawna i dokładna. Próżno szukać na lokacjach jakichś niedopracowanych szczegółów czy narzekać na wygląd trójwymiarowych postaci lub ich animacje. Nie bez przyczyny gra zajmuje aż cztery płyty. Kapitałne są również cut-scenki oraz króciutkie animacje pojawiające się podczas gry. Dawka humoru zawarta w nich częstokroć przekracza dopuszczalne normy, czego efektem jest częste tarzanie się po podłodze w spazmach śmiechu. Na plus grafiki należy zapisać zróżnicowanie lokacji. Akcja Głupków toczy się we wnętrzach domu, na statku kosmicznym Sakarine'a, fermie krów i jej zakamarkach itd. Praktycznie: co inna lokacja - to odmienny klimat.

## I odlecieli w stronę...

...swojej planety. Nie będę ukrywał, że nie przepadam za klasycznymi przygodówkami. Wydają mi się zwyczajnie nudne i stateczne. A jednak Głupki z Kosmosu urzekły mnie w równym stopniu co niegdyś Discworld 2. Nieskomplikowana, pięknie zabawna z rewelacyjną oprawą graficzno-dźwiękową gra sprawia, że ciężko się od niej oderwać, zanim nie pojawi się na ekranie filmik końcowy. Wiem, iż prawdziwi fani przygodówek pokroju Generała wruszą lekceważąco ramionami na widok Głupków, ale myślę, że wszyscy pozostali będą się przy tej grze bawić znakomicie, a przecież w tym sporcie o to chodzi. Nie bez znaczenia na moją ocenę końcową wpływ ma absolutnie rewelacyjna lokalizacja. Jestem pewien, że gdy zagraacie i posłuchacie, jak mówią postacie, to przychylcie się do mojej opinii. Nie ma co się zastanawiać - jeśli kochacie humor, lubicie cieszyć oczy słijną grafiką oraz uwielbiacie nie za trudne przygodówki, to Głupki z Kosmosu muszą się znaleźć na waszej półce z grami.

Ocena:

9

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Ubi Soft

Dystrybutor:

LEM tel. (022) 6481005

Internet:

http://www.ubi-soft.com

Wymagania:

1-2GB, 30 MB RAM, Win9x

Akcelerator:

nie trzeba

Plusy:

- pełna dawka humoru
- znakomita lokalizacja
- fantastyczna grafika i dźwięk
- nie za trudna

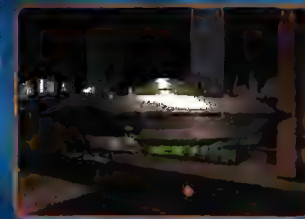
Minusy:

- jest linowa
- może nieco za krótka



Czarny Iwan

# X-Com Enforcer



**E**nforcer to prototypowa maszyna w stylu Robocopa. W przeciwieństwie do tego ostatniego nie ma jednak ludzkich organów, lecz czystą elektronikę. Dziełowa misja Enforcera polega na uratowaniu Ziemi i jej mieszkańców, którym zagraża, a jakże by inaczej, rasa Obcych. Oczywiście historia jest rozbudowana o parę innych szczegółów, lecz sam sens zadania jest właśnie taki. Jeżeli zastanawiacie się teraz, gdzie podział się wielki protoplasta gry, czyli X-Com, to nie musicie się już tym martwić. Enforcer to klasyczna, bliska pamięci DOOM 2 gra akcji, a ze strategią ma tyle wspólnego co Miś Korałgól z Britney Spears.

Enforcer jest robotem uniwersalnym. Ta wszechstronność oznacza, że może dzierżyć praktycznie każdą broń ręczną i instalować na swych metalowych ramionach całą masę dodatkowego sprzętu. Nie da się może z niego zrobić T1000, ale już praktyczny robot kuchenny jest w zasięgu jego możliwości. Trzeba też podkreślić, że Enforcer świetnie radzi sobie także z pukawkami najeźdźców. A propos pukawek. Ruznica zadająca szczególnie bolesną śmierć to The Blade Launcher. Pukawka ta jest właściwie wyrzutnią pil tarczowych. Co ciekawe, kiedy ostrze leci, zachowuje się "normalnie", lecz gdy natrafi na żywy cel, zaczyna obracać się i szarpać z niesamowitą mocą. Wygląda to, jakby ktoś szlachtował świnię za pomocą grabi, ale za to nie można odmówić tej metodzie skuteczności.

Inną zabawką i jednym z podstawowych narzędzi aktywnego oporu jest miotacz płomieni. Kiedy zobaczylem go w działaniu, iza zakreśliła mi się w oku na wspomnienie ambientnej gry pod tytułem Postal. Co prawda, głupie



ufoludki to nie to samo co rodzina farmera z południa Stanów, lecz nawet one ładnie poddają się działaniu zdrowego, oczyszczającego płomienia. Zabawek jest więcej. Lightning gun łączy przeciwników łukiem elektrycznym. Nie wiem czemu, ale przypomina mi to szaszлык. Znajdzie się też klasyczny Grenade Launcher, dzięki któremu na ścianach i sufitach pojawia się czerwone, fantazyjne zacieki. Długo by jeszcze wymieniać. O wszystkich nowinkach i niespodziankach informuje nas podczas gry prof. Standard - twórca i mentor Enforcera. To on zapamiętałe konstruuje nowe zabawki dla robota, zajmuje się analizą jego postępów i wysyła go na pierwszą linię frontu.

Wyruszając na miasto, Enforcer co rusz natyka się na teleports, którymi zmierzają na naszą Błękitną Planetę hordy Obcych. Urządzenia przypominają

trochę analogiczne konstrukcje z Kissu. Tutaj również trzeba je czym prędzej rozwalić. Początkowo zadanie to nie nastrocza wiele problemów. W kolejnych misjach nie jest już to możliwe. Częstotliwość teleportacji Obcych wzrasta, a jednorazowo ładuje się nawet kilkanaście ufoków. W krótkim czasie masz już na karku 30-40 wrogów, a każdy chce jak najszybciej zasmarkować twojej krwi (hm... czy może oleju). Wspomniany pęd ufoków pod łufę karabinów przypomina wam zapewne Serious Sama. Zasada rzeczywiście jest podobna. Goście idą, pędzą, biegną, toczą się ławą i nic ich nie zatrzyma. Pozycję się jak żołnierz kosmosu - na straconej pozycji.

Początkowo wróg to typowe ufoludki, za którymi tak szalał Mulder. Stopniowo jednak pojawiają się coraz bardziej zajadłe, wielkie bestie, których można naprawdę się przestraszyć, a zabić to jest diablo trudne. W UFO-Pedii na stronie <http://www.xcomenforcer.com/Enforcer.html> możecie poczytać o przeciwnikach i obejrzeć poszczególne stwory. Jest ich około 20 rodzajów, co powinno wystarczyć średnio zajadłemu zabójcy Obcych. Szkoda jednak, że jest to raczej mało emocjonujące zajęcie. Być może przeciwnicy nie mają tej jakości i klasy co kolesie bez głów z SS. Trudno właściwie powiedzieć, dlaczego, ale w X-Com: Enforcerze eksterminacja setek potworów to zajęcie odrobnie tylko ekscytujące. Sytuacji nie poprawia nawet to, że za każdego trupa dostajemy "data points". Jeżeli zbierzemy ich dostatecznie dużo, można podrasować sprzęt, którym zamykamy wrogów (np. miotacz płomieni zyska dwie dodatkowe dysze). Ufolki gubią też inne fanty, więc ogólnie jest co robić na placu boju. Tyle tylko, że zadania wykonuje się niemal mechanicznie, a radości jest w tym tyle co w pustym stoiku.

X-Com: Enforcer został skonstruowany w oparciu o silnik z Unrealu. Spodziewając się niesamowitych przeżyć, wytarłem nawet szkło monitora, aby nie uiścić żadnego fragmentu ośniewającej grafiki. Niepotrzebnie. Owszem, plansze nie są brzydkie. Brakuje tu jednak klimatu, a lokacjom rozmachu i fantazji. Niczym bezbarwny widok z okna pociągu, kolejne plansze nie różnią się wiele od poprzednich. Przemierza się je bez emocji i właściwie nawet nie bardzo zauważa. W Serious Samie, nawet w Kissie, potrafiłem się zatrzymać i rozglądać tylko dlatego, aby podziwiać całą lokację. Dolina Królów z SS do tej pory robi na mnie wrażenie. Plansze z X-Com: Enforcera są po prostu standardowe.

Młym akcentem są za to dodatkowe i fajnie pomyślane plansze w stylu Pacmana lub Froggera. Dostać się na nie można tylko wówczas, jeżeli zbierze się w trakcie misji wszystkie bonusy, czyli litery układające się właśnie w to słowo ("BONUS"). Znajdujemy je tam, gdzie zawsze, czyli w najbardziej nieprawdopodobnych miejscach na planszy.

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Ubi Soft

Dystrybutor:

LEM tel. (022) 6481005

Internet:

http://www.xcomenforcer.com

Wymagania:

Win9x/ME, 2-2GB, 30 MB RAM, 3D

Akcelerator:

nie trzeba

Plusy:

- multiplayer modem, LAN, GameSpy/Arena
- sporo leveli
- nieźle pukawki i uzbrojenie
- dużo mięska

Minusy:

- nie można zapisać gry przed końcem levelu
- grafika i obiekty powtarzają się za często

Ocena:

7



# EVIL DEAD

## HAIL TO THE KING

Dawno, dawno temu, kiedy byłem jeszcze zupełnie różowy, któreś z kumpi opowiedziało mi przerażającą historię o człowieku, który "musiał obciąć swoją własną rękę, bo go dusiła". Nie wiedziałem wówczas, że mówi o podpatrzonym gdzieś filmie, i przyznaję, zrobiło mi się niezbyt przyjemnie: ten, w którym reżyserską swoją wściekłość, stał się znacznie mniej wspaniały... Niedługo później natrafiłem na dzieło, z którego pochodziła powyższa scena: naturalnie myślałem o "Evil Dead 2", quasi-horrorze klasy B w reżyserii Sama Raimi i z doskonałym Bruce'em Campbellem w roli Asha. W następnej swojej odsłonie horror ten przeszedł się w komedię - "Army of Darkness". Film ten dwa razy kulturalny (prawo do wyrażania takich sądów daje mi paranoistyczne, chromiejące, obłąkane Armii...).

Gem.ini

**P**ierwszym wszystkim nie bez przyczyny - pretekstem, by nie mówić o "Evil Dead 2" jest gra Army of Darkness, której, przyznaję się bez bicia, oczekiwałem z niecierpliwością, od chwili gdy po raz pierwszy THQ wypowiedziało się publicznie na temat Evil Dead: Hail to the King - nieformalnie, bo niekiedy w części czwartej serii. Pobudzonej zupełnie tak jak wtedy wyobraźni nie trzeba było wiele, by przedstawić gdzieś po wewnętrznej stronie powiek obraz Armii, w której to ja będę Ashem - słowem: idealnej. Wprawdzie po obejrzeniu pierwszych screenów zapal jakby przygasł, wciąż jednak tliła się iskra nadziei, że to mogłyby być obrazki z wersji na PS One. Świąteczko to zdołało przetrwać w warunkach ostrej konkurencji (wiele, ja naprawdę lubię te filmy... do samej premiery gry), by w momencie, gdy już, jak płytka dostała się w moje łapki, a niby-fotki z instalatora i idące w ślad za nimi intro zdawały się obiecywać, że już za moment i rzeczywiście obejrzę coś na miarę części czwartej serii - rozjarzyć się na chwilę i - nie da się ukryć - w parę sekund później zamigotać i zgasnąć bezpowrotnie.

Hail to the King to action-adventure z ogromną przewagą tej pierwszej. Pierwszym kojarzącym się tytułem jest seria Resident Evil - tak jak tam, na planach są rysowane, one same ukazane z najprzeróżniejszych kątów, a wyzwanie stawiane przed bohaterem doprowadzić można do "przeżyć w obliczu przeważających sił wroga". I być może nie byłby to pomysł na komputerowe Evil Dead zły - Ash,

piła łańcuchowa i setki stworów rodem z koszmarów sennych - no, może niezbyt ambientne, ale chociaż trochę zabawne. Nie stało się tak jednak - Hail to the King się pod każdym względem.

Najpoważniejszy zarzut - Evil Dead nie ma klimatu filmu. Nie pomógł nawet zabieg zatrudnienia w roli Asha, Asha, czyli samego Bruce'a Campbella. Film - mowa o Armii - był genialnym połączeniem humoru z horrorem - tu zabrakło tak humoru, jak i horroru. Nawet Bruce, wydaje się, dał sobie luz, tak jakby był świadom, że tej grze nawet on nie jest w stanie pomóc - w wypowiedziach przezeń kwestie brak werwy. Klimat horroru, z kolei, niezbędny w grze, która z założenia ma trochę straszyć, został zdeplany przez tabuny pojawiających się znikąd i, co gorsza, reszawujących non stop potworów. Niestety, Evil Dead przynależy do tych przemitych gier, w których walka jest na tyle nudna i uciążliwa - z broni sprawdza się w praktyce jedynie piła łańcuchowa, bo broń pełna po prostu nie nadaje wypływać z siebie podisków - że większość gry stanowi nie tyle walka, co przebieganie pomiędzy przeciwnikami. Warto dodać, że każda z plansz stanowi odrębną całość i jest wczytywana od początku, za każdym razem gdy na nią wchodzi się, co oznacza, że nie ma mowy o wyczyszczeniu ich na stałe - wracając, zostaniesz ponownie osaczony przez dyszące rżnię krwi i limfy stwory. Opis przejścia tej gry mogłoby więc wyglądać następująco: przebiegnij przez planszę unikając zombi, przebiegnij przez planszę unikając szkieletów, podnieś jakiś zbłąkany i wyraźnie "czujący się" nie na miejscu przedmiot, m.in. strony Necronomiconu, których przeczytanie odeśle cały ten nadprzyrodzony stuff wprost do diabła, czy gdzie tam przynależy, po czym przebiegnij przez planszę.

Kolejnym powodem, by nie grać, jest to, że Evil Dead: HtK jest po prostu brzydkie. Dwuwymiarowe (rysowane) tła są niewyraźne i rozmyte, postacie złożone ze zbyt małej liczby trójkątów, a ich animacja taka, że od razu dochodzimy do wniosku, iż nasz bohater pasuje do tych, z



którymi walczy (innymi słowy jest sztywny jak Czarny Iwan w poniedziałkowy poranek). Wyraźnie widoczny jest efekt soczewki - zniekształcenia linii prostych w narożnikach, nie sposób również podbić rozdzielczości z domyślnego 640 na 480 (a jak wiele zmienił może podbić tejsze o sto kilkadziesiąt punktów w pionie i poziomie - widać świetnie choćby w dodatkach do Icewind Dale czy Diablo II). Wszystko to sprawia, że w łapki wpada nam rzadki okaz produktu skrajnie nieudane - go również pod względem oprawy.

Cóż, podsumowanie recenzji komputerowego Evil Dead winno być próbą dotarcia do przyczyn, przez które tak dobry materiał zrealizowany został tak potwornie słabo. Ja jednak ograniczę się do stwierdzenia, że naprawdę byłoby dla gry lepiej, gdyby kończyła się zaraz po filmiku wprowadzającym. Punktik do w pełni zasłużonej jedynki dodaje jedynie Bruce Campbell himself. To jednak nie jest w stanie zmienić ostatecznego werdyktu, który jest jasny i przejrzysty: jeśli naprawdę nie musisz grać - nie graj; wręcz - jeśli jesteś w stanie w jakikolwiek sposób, z poborem do wojska włącznie, uniknąć kontaktu z Hail to the King - zrób to; nie warto psuć sobie obrazu filmowego Evil Dead.

Ocena:

2

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

THQ

Dystrybutor:

THQ

Internet:

www.evilddeadgame.com

Wymagania:

Win 9x/2K P300 64 MB RAM

Akselerator:

wskazany

Plusy:

• Bruce Campbell (jednak)

Minusy:

• wszystko poza Bruce'em Campbellem

# Masz już to:



# pewnie chcesz tego

Premiera polskiego czasopisma Oficjalny Magazyn Playstation2  
coraz bliżej...





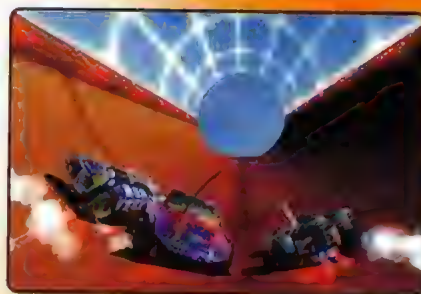
Czy to ptak? Samolot? Nie, to zdalnie sterowany samochód przygotowany do malej kraksy. A co mi tam: do dużej też jest gotowy.

## Ghost

**P**rzyjemnie jest zainstalować małą, niezwykłą, świeżo dostarczoną do testów grę. Taki mały, egzotyczny przerwnik pozwalający nam oderwać się od rzeczywistości. Jest on chwilowym i na pewno ponadczasowym odwołaniem się do dziecięcych lat i zabaw ze zdalnie sterowanymi samochodami. Kilka prób stworzenia wyścigów z tego typu pojazdami, jakie widzieliśmy przez te lata, nie zainspirowało nikogo do wykreowania nowego gatunku gier. Jednak przy obowiązkowo zainstalowanej kierownicy i założonych sportowych rękawiczkach gra tego typu nadal potrafi przemówić do wyobraźni.

## Odpalamy

W grze można wybrać 16 modeli samochodów spośród trzech kategorii. Twórcy podzielili pojazdy na następujące typy: powietrzna eksplozja (Aero



## Arcade

Klasyczny wyścig. Naszym zadaniem jest przybyć na metę na pierwszym miejscu. Jeden z trudniejszych trybów. W zasadzie nic dodać, nic ująć.



## Exhibition

Od niego proponowałbym zacząć. W tym trybie mamy możliwość poznania tras i pojazdów. Najpierw wybieramy samochód, a potem możemy sobie ustawić trasę, jaką chcemy przejechać, poziom trudności oraz liczbę okrążeń i przeciwników. Dzięki temu trybowi będziemy mogli potrenować różną taktykę pokonywania tras i przeciwników.

## Time Trial

Jak sama nazwa wskazuje, jest to jazda na czas. Naszym zadaniem jest zrobienie tzw. rekordu okrążenia. Ciekawostką ułatwiającą nam bicie rekordów jest pojazd widmo towarzyszący nam od drugiego okrążenia, który przedstawia najlepszy przejazd. W tym wyścigu walczymy ze startu lotnego.

## Stunt Challenge

Ta i ostatnia rozgrywka najbardziej przypadła mi do gustu. Tym razem mamy szansę pobawić się w powietrzne akrobacje naszym samochodem. Zabawa polega na tym, żeby na specjalnym torze w czasie 90 sekund nabić jak najwięcej punktów za triki. Dzięki specjalnemu ukształtowaniu toru, przypominającemu te dla wrotkarzy, możemy robić samochodem salta, wysoki, pętle, śruby i różnego typu kombinacje tych elementów. Oczywiście najwięcej punktowane są kombinacje zakończone prawidłowym lądowaniem.

## Championship

Czyli krótko mówiąc: mistrzostwa. Ta rozgrywka jest kombinacją wszystkich poprzednich. Możemy jednocześnie prowadzić kilka mistrzostw, a ich wyniki są zapisywane w tzw. slotach. Mamy ich do dyspozycji osiem. Walkę zaczynamy od wyboru sponsora, który wybuli odpowiednią liczbę kasy na nasz sprzęt. Następnie wybieramy samochód, który możemy od razu zmodyfikować (o ile starczy nam pieniędzy), i zaczynamy rajd. Całe mistrzostwa składają się z 20 rajdów. Za każdy z nich zarabiamy jakieś pieniądze, które potem umożliwią nam rozbudowę i unowocześnianie naszego pojazdu. Co jakiś czas będziemy musieli przejechać bonusową rundę. Będzie to nie mniej, nie więcej tylko rozgrywka Stunt Challenge. Pozwoli ci ona nabić trochę punktów za triki i uzupełnić kase o dodatkowe pieniądze.

## Cel gry

W czasie rajdu możesz wybrać jeden z dwóch celów: albo zarabianie kasy poprzez zbieranie punktów, które są przyznawane stosownie do zajętego miejsca, albo kolekcjonowanie punktów zwanych aeromilami. Są to specjalne punkty, które można zyskiwać, wykonując sensacyjne triki podczas rajdu. Nazwa słusznie wskazuje, że nabija się je głównie wtedy, gdy nasz pojazd jest w powietrzu. A na trasach zdarzać mu się to będzie nader często. Po zakończeniu rajdu jedne i drugie punkty przeliczane są na gotówkę. W przerwach pomiędzy rajdami nabywamy za nią różnego typu upgrade'y, np. mocniejsze i lepsze baterie, silniczki, resory, hamulce, przekładnie, obudowy, dopalacze i podwozia. Najlepiej jest, gdy zoobeywamy aeromile i jednocześnie wygrywamy rajdy. No tak, ale łatwiej powiedzieć, niż zrobić.

## Trasy

Zaprojektowane trasy zapierają dech w piersiach. Pętla przy pętli, pochyłone ściany, muldy i wyboje, serpentyny, przezroczyste tunele, ostre wzniesie-

nia i jeszcze ostrzejsze spadki. Wszystkie te połączone ze skocznią to tworzy jedno z najbardziej oryginalnych tras, jakie powstały dotąd w grach rajdowych. Celem jest pokonać trasę na torze z kilkoma zakrętami, w tym pułapkami. Choć to wyścig wymagający skupienia i koncentracji, to trasy, sugerowałbym jednak przeżycie emocji. Wokół przelazów, nie kolorowe, obracające się i migające reklamy. Lokalizacje torów są naprawdę zorganizowane, kolorowe i jakby wyrwane z rzeczywistości. Samochód to plaża, parking przy blokowisku, a to składowisko, to stacja magazynu, hangar lotniczy. Te i inne lokacje są świetnie przemyślane.

## Triki

Zasieg specjalnych trików jest ograniczony. Najwyżej punktowane zaczynają się od "triaczki" i są, jak się można domyślić, najtrudniejsze do wykonania. Najlepiej jednak wyglądają triki wykonane fuksem. Np. gdy wykonamy odpowiednie przesunięcie na okrążeniu odbijasz się od bocznej bandy, wylatujesz w powietrze na kilka metrów i choć wtedy najczęściej myślisz: "Oby tylko udało mi się wylądować", to w momencie, gdy widzisz, jak licznik aeromil na przednim panelu ładnie siuka coraz wyższe wartości, a potem lądujesz... albo i nie. Lepiej wylądować, wywrotka autka prawie zawsze kosztuje utratę zajmowanego miejsca. Niestety, udane lądowanie jest trudne i zdarza się rzadko. Tym bardziej smutne jest, że opcja wyścigów ma kilka wad. Główną jest to, że samochód jest zbyt łatwo wyrzucany z trasy, przez co bardzo trudno jest utrzymać się w grupie i jednocześnie nabijać punkty. Zatem jeśli schranisz jakiś trik, jesteś niejako automatycznie skazany na ostatnie miejsce w rajdzie. Więc praktycznie zawsze, co jest mocno prawdopodobne, będziesz spadał na szóstą pozycję wśród sześciu startujących. A szkoda, bo niektóre z trików bywają bardzo efektowne. Największe wrażenie wywołują oczywiście te najbardziej niebezpieczne.

## Bandy

Jak pewnie zauważyłeś w czasie gry, czasem uderzenie w bandę spowoduje spowolnienie lub wyrzucenie samochodu, ale czasem, gdy trafimy w odpowiednią ścianę i pod dobrym kątem, nasz pojazd dostaje solidnego kopca i przez pewien czas osiąga prędkość sporo większą od rywali.

## Fuks

Wykonanie triku bywa trudne, choć z drugiej strony - szczęście może ci dopomóc. Na jednej z tras zostałem ostro zepchnięty na bandę. Po odbiciu od niej uderzyłem w locie w inną, a to spowodowało, że samochód zawirował w powietrzu i lotem błyskawicy poleciałem do przodu, gdzie wylądowałem spory kawałek przed rywalami. To pozwoliło mi spokojnie ukończyć rajd na pierwszym miejscu, a jednocześnie przyniosło solidny zasób punktów za triki. Ale taki fuk zdarzył mi się tylko raz.

## Ładowanie baterii

Aha, uważaj też na energię samochodu. Nie należy zapominać, że sterujesz samochodem elektrycznym i akumulatory podczas jazdy wyczerpują się. Ale jak je naładować? Przecież nigdzie w grze nie ma takiej opcji? Twórcy Stunt GP rozwiązali to w dosyć ciekawy sposób. Otóż przejeżdżając trasę zauważysz, że przed metą jest odnoga prowadząca na jakąś rampę. Gdy twój samochód tam wjedzie, tracisz na chwilę nad nim kontrolę, a wokół niego pojawiają się jakieś iskry. Jeśli zerkniesz w tym czasie na pasek akumulatora, zauważysz, że szybko rośnie. Właśnie przejazd przez tę rampę to opcja ładowania. Musisz jednak uważać, kiedy to robisz, bo każdy wjazd tam powoduje stratę kilku cennych sekund, a to może zepchnąć cię na dalsze miejsce w grupie.

## Porady

Podczas mistrzostw najbardziej opłacalne są punkty za miejsca. Ale nie martw się. Jeśli zdarzy ci się, że stracisz spory dystans do grupy, odpuść

światła i nie próbujcie na trasie zaliczyć jak najwięcej aeromil. One po prostu nie są przydatne na gotówkę. I co prawda, trzeba się solidnie napracować, aby zdobyć ich sporo, ale być może załapiesz ich na tyle dużo, by zakopił jakiegось upgrade'a w następnym wyścigu pokonać rywali.

## Grafika

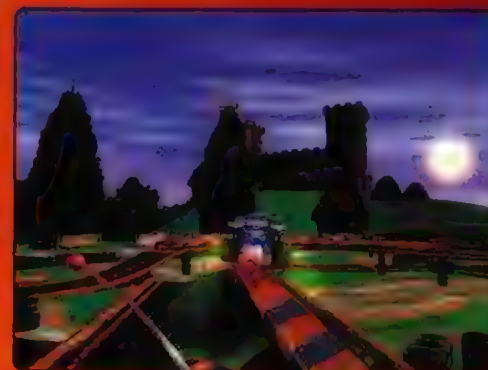
Wzrost wrażenia w Stunt GP to grafika. Czysta i lśniąca. Wyglądająca w każdym momencie jakby przemyślana. Rewelacyjnie kolorowe trasy. Szybka i płynna animacja. Widać, że twórcy programu wiedzą, do czego wykorzystują się akceleratory. Część tras będziesz pokonywał w nocy przy sztucznym świetle. I tu przekonasz się, jak złudne potrafią być cienie.

## Dźwięki

W czasie gry panuje prawdziwie rajdowa atmosfera. Częściowo jest to również zasługa muzyki i udźwiękowienia, które sprawiają wrażenie, jakby pochodziły z filmu "Szybki jak błyskawica" z Tomem Cruise'em. Mimo że mamy do czynienia z małymi, elektrycznymi zabawkami, to brzmienia ich silników i opon nie powstydziłyby się poważne samochody sportowe.

## Klawiszologia

Sterowanie jest w sumie bardzo proste i ogranicza się do klawiszy kursorów. Oprócz tego używa się klawiszy Shift - do wywołania akrobacji, CTRL - do dopalacza, Enter - do klaksonu oraz ESC jako pauza lub wyjście do menu.



## Wrażenia

W grach samochodowych zawsze podobało mi się efektowne wypadanie z toru lub koziołkowanie w powietrzu po zderzeniu z dużą prędkością z bandą czy innym pojazdem. Ta gra w końcu zaspokaja moje "mordercze" instynkty. Niestety, w części rajdowej poziom trudności jest wysoki nawet dla wprawnych graczy. A jednocześnie wygrywanie wyścigów przy dużej liczbie punktów zdobytych za triki, wydaje się prawie niemożliwe. Opłakanie mówiąc, Stunt GP jest solidną rajdówką, przy której w zasadzie może być się dobrze bawić. Dzięki temu, że nie jest to klawiszowy wyścig, kto pierwszy ten lepszy, ale zawiera sporo ciekawych i przyjemnych elementów, wciągnęła mnie mocno. Przy niej przestałem parzyć upływ czasu. Gdyby nie potrafiłem mówić w pierwszym trybie, a mówię, pewnie bym nie zauważył, że ktoś gra do mnie mówi.

## Spolszczenie

Premiera polskiej wersji tej gry przewidziana jest na maj. Planowana cena: 49 zł, a także prosta obsługa czyni z niej nieśmiałą propozycję na domową i rodzinną rozrywkę.

## Ocena:

8

## INFO • INFO • INFO • INFO

### Producent:

Team 17

### Dystrybutor:

LEM tel. (022) 6428165

### Internet:

www.stuntgp.team17.com

### Wymagania:

Pi 233, 64 MB RAM, Windows 9x, DirectX

### Akceleratory:

wymagany

### Plusy:

- świetna grafika
- niezła grywalność
- ładne i ciekawe trasy
- udźwiękowienie
- prosta obsługa

### Minusy:

- czasem ciężko wygrać
- łatwo wypaść z trasy



## 07/2001



Ernest Hemingway zapytany kiedyś o literaturę amerykańską odpowiedział, że cała zaczyna się i kończy na "Przypadkach Hucka". W przypadku całej literatury amerykańskiej z pewnością jest to przesada, ale gdyby ktoś powiedział, że cała współczesna literatura grozy zaczęła się od H.P. Lovecrafta, to nie byłby się za bardzo mylił z prawdą. Na łamach CDA wyrażałem niejednokrotnie opinię, że H.P.L. jest pisarzem, któremu się przypisuje przesadne znaczenie, że, jeżeli idzie o literaturę grozy, to znacznie ciekawsze rzeczy pisał niektórzy Anglicy, np. "Silver" i "The Raven" R.L. Stevenson.

El General Magnifico

# Necronomicon

The Dawning of Darkness

H.P. Lovecraft w zasadzie niewiele publikował, podczas gdy tamci pisarze z Europy pism i wydawnictw. Wszystko to jest prawdą - ale prawdziwy jest też pogląd, że H.P.L. był pierwszym, który odważył się na stworzenie własnej mitologii i własnego świata, niby realnego, a przecież różniącego się od naszego - bo niechże mi kto powie, gdzie na mapie Stanów jest miasto Arkham? Jeżeli ktoś rzeknie, że H.P.L. przelewał na papier własne fobie i lęki, będzie miał rację. Nowa Anglia nie jest aż tak ponurym miejscem, jak to opisywał Lovecraft, ale pisarz widywał okolicę głównie wieczorami i w nocy, bo nie żyjąc zbyt wielkiej admiracji dla ziomków, najczęściej za dnia przesiadywał w domu (miał też nadopiekuńczą matkę). Znaczący jego twórczości poznają opisywane przez niego miejscowości w niektórych realnie istniejących miasteczkach, ale istotną wartością prozy H.P.L. jest to, że wymyślił pewną koncepcję, wedle której ludzkość jest igraszką sił znacznie potężniejszych i bardziej złośliwych od naszego pocziwego Szatana (którego działania są w końcu przewidywalne) i że jeżeli jakieś лихо obudzi te drzemiące na nasze szczęście siły (Starych Bogów Cthulu), mamy generalnie przetrąbane jak Mały Drwal na Wielkiej Syberii.

Przy tym wszystkim dobrze jest jednak pamiętać, że najbardziej poczytny nie znaczy najlepszy... a fakt, że ktoś dmie w najgłośniejszą rurę, nie znaczy, że będzie go słychać za lat, powiedzmy, pięćdziesiąt.

W centrum stworzonej przez Lovecrafta Nowej Anglii leży miasteczko Arkham, ale gdzie dokładnie, tego nikt nie wie. Zaś w bibliotece Uniwersytetu Arkham jedno z pierwszych miejsc zajmuje Necronomicon - "Księga Umarłych". Jest to dzieło z gatunku tych, które znacznie by polepszyły szanse ludzkości na świetlaną przyszłość, gdyby w ogóle NIE zostały napisane. I tak dochodzimy do tytułu gry, którą twórcy poświęcili pamięci Lovecrafta.

Necronomicon: The Dawning of Darkness to gra, jaką za pośrednictwem znanej nam składnicy (Dracula: Zmarłychwstanie)

firmy France Telecom Group stworzyła brat z Wanadoo. (Uwielbiam takie tytuły, nawiasem mówiąc - "dawning of darkness - świt mroku"... coś za piękną antynomia!) Od razu powiem, że ci, co grali w Draculę znakomicie się odnajdą w świecie Necronomiconu. Ten sam w zasadzie interfejs (do którego szybko się można przyzwyczaić), ten sam typ animacji (bardzo zresztą dobrej) i ten sam typ engine'u gry. Brak opcji wyświetlania tekstów dialogów (minus), za to jest możliwość zapisywania gry w dowolnym momencie (co prawda okienek, w których można zapisać grę, nie masz zbyt wielu - stąd dość szybko zaczynamy tracić część zapisów). Całkiem niezłą oprawą muzyczną i dźwiękową - co prawda słuchając przez kilkanaście godzin ponurych poswistów wiatru, można się lekko zrytować, ale z drugiej strony... różne są gusta. W końcu mamy do czynienia z grą grozy, w której zawiązanie akcji oznajmiane jest nadejściem wydarzeń gwałtownych i niemiłych, przy których pościg za Kubą Rozpruwaczem wydałby się wam zabawą niewinnych dzieciak w przedszkolu.

Gra nastrojem i treścią przypomina bardzo dobrą grę Shadow of the Comet, którą kilka lat temu wypuścili chłopcy z Infogramesa. Animujesz w niej działania młodego prywatnego detektywa - Williama Stanton'a, któremu przyjdzie wyjaśnić serię tajemniczych wydarzeń dziejących się w okolicy miasteczka Pewtuxet w Nowej Anglii. Niejaki doktor Eagleton zleca Stantonowi rozwiązanie podejrzeń, jakie zaciążyły na jednym z jego klientów. Wydarzenia sięgają korzeniami w przeszłość... bardziej za-

mierzczą, niżby mogło się zdawać. Naszemu bohaterowi oczywiście przyjdzie ratować ludzkość... co też uczyni, bo nie będzie miał wyboru. W sprawę zamieszani są - jak się okazuje - nieszkańcy Transylwanii, znani nam już z poprzednich produkcji I.T. i mroczne bóstwa Cthulu - co jest ze strony programistów Wanadoo nieładnym wyczynem, bo powiązać Lovecrafta z twórczością Stokesa, to sztuka nie byle jaka. Na dodatek mamy alchemię, mumie i starożytne, wzniesione z pewnością jeszcze przed Potopem, miasta.

Gra jednak wydała mi się trochę nierówna - to znaczy, że w zasadzie prowadzi gracza jakby za rękę. Jeżeli w danym momencie na konkretnej lokacji niczego nie można zrobić, sygnalizuje to tępy niczym guzik kształt kursora. Czekając trochę czuje się jak wiedziony za dłoń "inteligentny inaczey". Na domiar

**Nastroj gry jest ponury jak sny Stalina. Mniej więcej w połowie robi się już tak ponuro, że trudno bardziej. Może chęć zastraszenia gracza za wszelką cenę to jest jakaś tam filozofia, ale do mnie ona wcale nie przemawia.**

wszystkiego twórcy gry są najwyraźniej zwolennikami tezy, że graczowi należy maksymalnie ułatwić zabawę i na odpowiedniej stronie Internetu publikują poradnik pozwalający nawet idiotom przejść przez grę niczym kawałowi zielonego sadła przez jeliłańskiego staruszka. Na kompaktce zaś jak byk "stoi" adres strony, na której można znaleźć solucję do gry - jeżeli więc ktoś zna angielski,



to nie powinien mieć z tą grą kłopotów. Sytuacja taka mnie irytuje, wole bowiem sam napinać intelektualną muskulaturę.

Jako się rzekło: gra budzi uczucia mieszane - zmiany lokacji czy w ogóle przemieszczanie odbywa się tu skokowo (co jest opcją w dzisiejszych czasach już nieco przestarzałą). Na domiar wszystkiego, o ile animacjom postaci czy w ogóle scenkom animowanym niewiele można zarzucić, to lokacje wyglądają na zrobione trochę niedbale i w niezbyt wysokiej rozdzielczości (nie dam głowy, ale wydaje mi się, że jest to rozdzielczość 640 x

480 - co znowu już dziś nikogo nie zachwyci). Jak powiedział pewien pan, kiedy mu podano żylastą kurę: "...szanuję starość, ale nie u mnie na talerzu". Nastroj gry jest ponury jak sny Stalina - ale w końcu są ludzie, którzy płacą ciężkie pieniądze za zwiedzanie przereżonych gabinetów grozy - więc ci z pewnością, grając w Necronomicon, nie zawiodą się. Innym jej raczej nie polecamy, gdyż mniej więcej w jej połowie robi się już tak ponuro, że trudno bardziej. Mroczne, opuszczone chaty, w których, nie wiedząc kto, z niemałym trudem wybudował rozległe systemy podziemnych korytarzy, a w tych korytarzach ciemno, nieprzyjemnie - czort wie, co się czai za najbliższym zakrętem, zapachy wprawdzie są, ale się szybko kończą... jednym słowem, rzecz dla osób o nerwach niczym postronki. I w dodatku takich, co nie zapytają przytomnie, kto, u licha ciężkiego, kopał i licował kamieniami te korytarze, lochy, rył w ziemi i maskował zapadnię... jednym słowem robił to, co licznej grupie biegłych rzemieślników kamieniarzy i ślusarzy zajęłoby kilkanaście lat - pod warunkiem, że nie musieliby tego wykonywać chykiem i skrycie. W końcu trzeba było gdzieś wynosić choćby ziemię z podkopów - o czym się



nie mieli wyboru i musieli robić, co im kazali a hrabia mógł im kasować wszystkie Prytanów z Nowej Anglii skrocie do tak mrocznychydyli - i nieopłacalnych ekonomicznie działań, byłoby zaprzanie trudnej...

Nie ma dawno temu przyszło mi grać w Necronomicon - grę, która od własniej grywaney też niewiele się różni wyglądem, szczerze więc mówiąc, mi się podobała, a że mi się za bardzo? Coś... w tamtej był pewien element, kształtujący. Można było sporo się dowiedzieć o historii Francji, Luwru i rzymskich zakonach. Taki mój przytyczek nie odstraszył. Grając w Necronomicon, miałem wrażenie, że główny wysiłek programistów poszedł w tym kierunku, aby gra... nawet najbardziej odporny na gwałtowne "zamaskowanie" - w kilku momentach wybiegi ze straszaków albo i pogubił ludzki. Widzę oczami i duszą jak się chrząkają, zamierają... "mimo, tego to chyba miało nie przeżyć". I tak sama firma (I.T.) wypuściła Draculę, Zmarłychwstanie. Ale nie mówię, imię. Bram Stoker był chyba lepszym pisarzem niż H.P.L. Może chęć zastraszenia gracza za wszelką cenę to jest jakaś tam filozofia, ale do mnie ona wcale nie przemawia. Ostrzegam, że lepienie wstadać do tej gry o amerczku. Ci jednak, co lubią się bać, będą się przy niej czuli tak

dobrze, że dobrze im tak.

Ocena:

5

INFO • INFO • INFO

Producent:

Wanadoo - France Telecom Group

Dystrybutor:

CODA tel. (022) 864 78 25

Internet:

www.necronomicon.com

Wymagania:

Windows 95/98/NT

P 166 MHz (zalecany P200)

32 MB RAM (zalecany 4 MB)

Akcelerator:

nie trzeba

Plusy:

• efektowne animacje

Minusy:

• nieco na siłę robiony

nastroj gry i wątplenia

grafika nie najwyższej

rozdzielczości

• rytmicznie monotonna oprawa

dźwiękowa.

www.valkiria.net



Rekrucie!

Trwa nabór do  
Militarnej Sieci Valkiria

Myślisz, że jesteś  
wystarczająco dobry?

Myślisz, że potrzebujemy  
takich jak Ty?

Jesteś tego wart?  
Zaciągnij się i odleć!

Jesteśmy

- ▶ inni od innych
- ▶ najlepsi z najlepszych
- ▶ najszybszy z najszybszych
- ▶ skromni

W V-Sieci znajdziesz

- ▶ podsystem RPG
- ▶ podsystem gier komputerowych
- ▶ sklep internetowy
- ▶ galerie
- ▶ konkursy, nagrody

- ▶ aktualizacja co godzinę
- ▶ interaktywność do bólu
- ▶ niespotykane rozwiązania
- ▶ pełna swoboda wypowiedzi

▶ najszybszy rzut gier  
i najlepsze ceny tylko  
dla żołnierzy Valkirii.

Dołącz do najbardziej  
aktywnej społeczności  
graczy!

login

terminal v.3.0





# THE SETTLERS

Gdy już myślisz, że opanowałeś do perfekcji sztukę walki... bogowie zmienili zasady gry. I teraz musisz nauczyć się stosować odmienną taktykę, jeśli tego nie uczynisz - zginiesz.

**Łukasz (SAVIOUR) Sawko**

## KAMPANIA "TRZY RASY"

### Misje Rzymian

#### 1 Misja - zagrożenie z północy.

**Cel:** podbij osiedle wikingów na zachodzie wyspy.

Swoje osiedle wikingowie zaczynają budować od północnego zachodu po drugiej stronie pobliskiej zatoczki. Zamiast długich wędrówek żołnierzy do szybkiego wypadu na teren wroga możesz wykorzystać statek. Ekspansję powinien skierować na południe w celu pozyskania złóż węgla i rudy żelaza oraz na wschód, aby zająć złoża złota. I to właściwie wystarczy, jeszcze tylko trochę miejsca na budynki gospodarcze i można się zająć tworze-

na których są obsadzeni łucznicy. Musisz pamiętać, że gdy zdecydujesz się zaatakować świątynię, to Majowie ściągną posiłki z całego państewka, więc za pomocą innej grupy żołnierzy powinien odciągnąć (na północy) uwagę od głównego natarcia. Rozbudowa nie powinna nastręczać ci problemów, gdyż złoża są bogate i blisko od miejsca startowego. Bardzo duże zasoby złota znajdziesz na końcu pasma gór biegnącego na południu mapy oraz na górze w zachodniej jej części.

#### 3 Misja - otoczeni.

**Cel:** zajmij święte ziemie wikingów i Majów.

Teraz musisz być dwukrotnie czujniejszy i sprytniejszy. W miarę szybko powinien być gotów wystawić na tyle silne wojsko, aby przynajmniej móc odpychać skutecznie ataki wrogich armii, co jest o tyle trudne, że nigdzie w pobliżu nie ma złóż złota. Swoją ekspansję zacznij w kierunku wschodnim ku wystającej części pasma górskiego (na nim znajdziesz wszystkie zasoby oprócz złota). W celu pozyskania

węgla i rudy żelaza możesz również zagospodarować małą kotlinkę na południowo-zachodnim skraju mapy. Po złoto musisz się udać w kierunku środkowej części mapy, tam gdzie łączą się dwa pasma górskie. W połowie ekranu - na zachód, po północnej stronie góry są upragnione złoża złota. Gdy przetopisz je na sztabki i uzbiorisz wojsko, możesz ruszać na państwo wikingów (północno-wschodnia część mapy). Na ich świętej ziemi stoi posąg ogromnego wojownika chroniony przez okoliczne małe wieże i jedną dużą - nie powinien mieć większych problemów. Natomiast znajdująca się na samym wschodzie święta ziemia Majów i stojąca tam wielka kamienna głowa nie są tak łatwe w zdobyciu. Chronią ją trzy duże wieże obsadzone przez dobrze wyszkolonych łuczników. Do wykonania zadania musisz dobrze wyszkolić żołnierzy (trzeci poziom to nie przesada). Nie rzucaj naraz wszystkich jednostek, tylko konsekwentnie zdobywaj strażnicę po strażnicę.

### Misje Wikingów

#### 1 Misja - domy z kamienia.

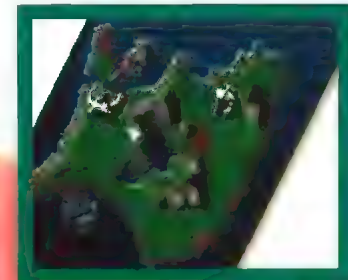
**Cel:** pokonaj najeźdźców z północy.

Teraz areną rozgrywek są jakby dwie wyspy, lecz połączone dwoma cienkim przesmykami w centralnej części mapy. Gdy zbudujesz przy nich po dwie wieże i obstawisz wojskiem, pozbedziesz się groźby niespodziewanego ataku. Majowie upodobał sobie teraz desanty wojsk, głównie na mały półwysp na zachodzie. Postawienie wartowni i paru łuczników powinno wszystko załatwić. Wtedy wróg przysłał wojsko najeźdźców - pod strzałami twoich łuczników. Praktycznie wszystkie surowce mineralne masz na początku pod nosem, na górze (przy miejscu startu). Złoto znajduje się na jej północnym stoku. Szybko powinien wybudować odpowiednie zaplecze i małą armię, aby nie

dać się zaskoczyć desantem. Gdy zaczniesz ekspansję na wschód, czeka cię miły prezent w postaci pozostawionych przy ruinach różnorodnych towarów (zawsze parę desek, kamieni, młotków itp. przyda się). W miarę rozwoju państwa powinien zastanowić się nad zagospodarowaniem góry znajdującej się na wschodzie, dzięki temu nie zamęczysz długimi spacerami swoich biednych poddanych. Jeśli zdecydujesz się na ostateczny atak, pamiętaj, że Majowie mają główną bazę produkcyjną w części zachodniej, jednak zagospodarowali również złoża na wschodzie, tak więc nie czekaj z atakiem na część wschodnią gdyż możesz tam spotkać silny opór.

#### 2 Misja - wilczyca na łowach.

**Cel:** pokonaj Rzymian na zachodzie.

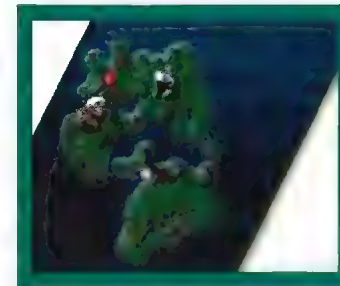
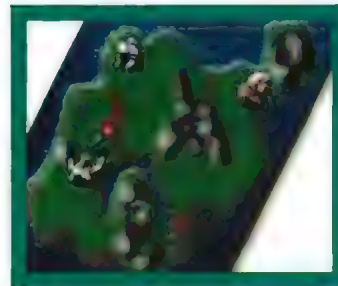


Czeka cię miła odmiana - ta misja to bułka z masłem. Wszystkie potrzebne minerały znajdują się w pobliżu (na wschód) łuczników górskich. To, co najcenniejsze, czyli złoto, znajduje się w niewielkiej ilości w południowo-zachodniej jego części. Gdy będziesz miał za mało złota, to znajdziesz je jeszcze w zachodniej części drugiego pasma gór (na południu). Wzdłuż wschodniej granicy rozmieść dużo posterunków oraz utrzymuj wojsko w gotowości, aby nie dać się zaskoczyć. Rzymianie lubią robić niespodziewane wypadki na twoje terytorium, tak więc nie daj się zaskoczyć. A gdy zorganizujesz armię, nie wahaj się zatakować.

#### 3 Misja - diabelskie przymierze.

**Cel:** przegraj rywal z twojej wyspy.

Lepiej od razu zabierz się do roboty, gdyż masz mało czasu, aby dotrzeć do złóż minerałów. Rywale mają je pod nosem, a ty musisz szybko zacząć ekspansję na południe. Na małej górze, obok której startujesz, znajdziesz niezbędne złoża węgla, rudy żelaza oraz kamieni. Ale bez złota ani rusz. Musisz jak najprędzej dotrzeć do pasma gór na południu, które kształtem przypomina odwróconą dziewiątkę. W jej środkowej części znajduje się parę złóż złota. Zasięg ognia z wież nie obejmuje ich, więc be-



dziesz musiał użyć pionierów w celu włączenia ziemi do twojego państwa i postawienia tu kopalni. Cały czas uważaj na Rzymian, żeby cię nie zaskoczyli, gdy będziesz zajęty wydobywaniem. Jest to na tyle trudne, że ze względu na dużą powierzchnię państwa i długość linii granicznych ciężko jest wszystko kontrolować. Zatem, gdy na północy zlokalizujesz granice Rzymian i Majów, dobrze będzie ustawić parę patroli i w celu wcześniejszego ostrzeżenia przed ewentualnym atakiem.

### Misje Majów

#### 1 Misja - złote plaże.

**Cel:** pokonaj Rzymian na wschodzie wyspy.

Na początku powinien obrócić właściwą sobie drogę przejść a przez tę misję, gdyż wyspa, na której się znajdujesz, jest bardzo uboga w minerały. Na małej górze na zachodzie (w pobliżu miejsca startu) znajdziesz niewiele żelaza, dalej - na następnej górze na wschodzie - trochę węgla

i to już wszystko! Nie ma co marzyć o złocie. Jednak jego olbrzymie ilości znajdują się na południowej, niezamieszkałej przez nikogo wyspie. Jest ona bogata we wszelkie dobra. Więc aż się prosi, aby ją skolonizować. Czas wykorzystać wóz, ale do kolonizacji wyspy prócz niego potrzebne są statek, osioł, narzędzia i dziesięciu pionierów, tak więc sprawa nie jest taka prosta - wybór na czy do ciebie. W pierwszym przypadku musisz nastawić się na cierpliwość i z tego, co masz kuć miecze i zbroje. Musisz uzyskać liczebną przewagę nad wrogiem - do tego celu świetnie nadają się łucznicy, zatem wystaw całe ich szeregi, a powoli będziesz posuwał się do przodu. Jeśli natomiast zdecydujesz się na kolonizację, to paru łuczników wraz z dowódcą umiejscowionych na trzecim poziomie będzie w stanie ścigać popłoch i dokonać rzezi na przeciwniku. Coś dla koneserów!). Małe państewko Rzymian nie powinno stawiać ci na drodze ku chwale.

#### 2 Misja - rudobrodzi.

**Cel:** podbij wyspę wikingów na zachodzie.

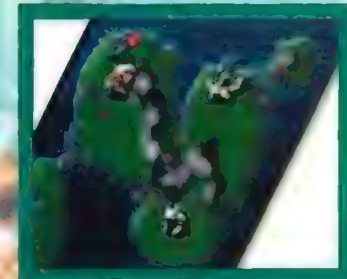
Na swojej wyspecie jesteś prawie bezpieczny - prawie, gdyż na zachód od miejsca startu stoją dwie duże wieże wikingów z pełną załogą. W dodatku co jakiś czas są przysyłane posiłki, więc ewentualne ataki najczęściej są prowadzone od tej wla-



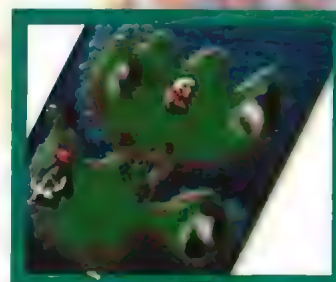
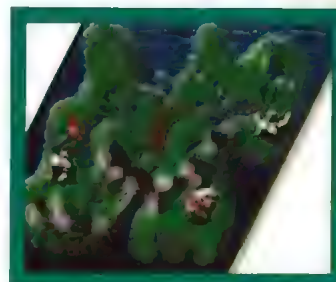
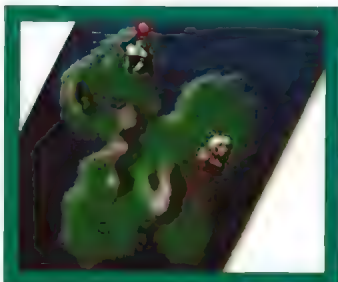
śnie strony, lecz pamiętaj też o ochronie północnych krańców państwa. (Wikingowie to wymagający przeciwnik.) Bliskość łańcucha górskiego dostarczy wszelkich minerałów. Dodatkowo na północy twojej wyspy jest góra obfitująca w złoto. Najpierw uporaj się z dwoma wieżami, nie mając rycerzy na drugim i trzecim poziomie, lepiej nie podchodzić, gdyż łucznicy zrobią sitko z twoich dzielnych rycerzy. Gdy je zdobędziesz, postaw na ich miejscu stocznice i zbuduj statki transportowe do przewozu wojska. Nie powinien się zbytnio ociągać, aby nie pozwolić przeciwnikowi na nagromadzenie zbyt dużej armii, wtedy bitwa będzie się przeciągać. Czekają na ciebie dwie niespodzianki, które ułatwią ci trochę zadanie - na zachodzie twojej wyspy w kraterze (w kształcie koła) znajduje się okazała kolekcja broni (ok. 50 łuków, 30 mieczy i 30 dmuchawek!!!), więc czym prędzej wyślij tam pionierów. Druga niespodzianka jest trudniejsza do zdobycia, a e też bardzo cenna, a chodzi o ok. 100 sztabek złota i rudy do przetopienia!!! Jest się o co starać. Złoto znajduje się na wyspie wikingów, na jej północnym krańcu i trochę na zachód od pobliskiej góry. Ale uważaj, jest ono strzeżone przez ok. 20 gości z toporkami, którzy tylko czyhają na nieuważnych. Tak więc nie daj się zaskoczyć...

#### 3 Misja - dwóch na jednego...

**Cel:** podbij osiedla Rzymian i wikingów.



Nie dość, że dwóch na jednego, to jeszcze w pobliskich gorach prócz węgla i kamieni nie znajdziemy! Na początku nie możesz sobie pozwolić na stratę choćby jednego wojaka. Przydadzą się później. Teraz musisz się zatroszczyć o pozyskanie żelaza od kaptanów, wiadomo, że jeśli pośrodku kamieni znajdujących się na górze na południowym zachodzie mapy (prowadzi





tam wąską mierzcieją) postawisz wielką kamienną głowę, w nagrodę uzyskasz od bogów drogocenne sztabki żelaza. Ta liczba powinna wystarczyć na zdobycie wystarczającej liczby rycerzy celem odbicia od Rzymian złota i żelaza. Powinieneś pomyśleć o elicie, do czego potrzebujesz złota. Znajduje się ono mniej więcej w prostej linii wzdłuż wcinającej się zatoczki na środku wyspy od północy. Blisko jej końca, na stokach góry, znajdują się złoża złota. Pionierzy ponownie okazują się bardzo przydatni, lecz uważaj na pobliską granicę Rzymian. Przy jeziorze otoczonego górami, (środkowa część pasma) po południowej stronie od jeziora znajdują się pokłady żelaza, które musisz odbić Rzymianom. Gdy wykorzystasz w celu mobilizacji armii wszystkie wcześniej zdobyte sztabki żelaza zaatakuj. Z przezerzonymi oddziałami nie zapuszczaj się w głąb państwa Rzymian - szybko stracisz to, co zdobyłeś. Na opanowanym terenie szybko postaw kopalnię i przygotuj się do chwilowej obrony. Uzupełnij szereg, podbij Rzymian. Wiedź, że mała wyspa w wschodniej części inne kopalnie węgla i żelaza, dlatego niech cię dziwi ciągły wzrost ich armii. Cały czas pamiętaj również, aby nie dać zaskoczyć się wikingom, gdyż szybkim atakiem od strony pasma górskiego mogą skutecznie pokrzyżować twoje plany. Po podboju Rzymian czeka cię ciężka praca z wikingami - jednak odcięcie ich od dostaw minerałów powinno przypięcztować twoje zwycięstwo. Na wyspie tej w morze na północny wschód części lądu znajdują się duże szwajcarynie chronione przez trudno dostępne duże wieże zbu-

dowane na mierzwi, bądź więc czujny i poprowadź nację Majów ku chwale...

## KAMPANIA "MROczne PLEMIĘ"

### 1 Misja - nasiona ciemności.

**Cel:** podbij osiedle Majów na zachodzie.

Musisz w miarę szybko przygotować się na odparcie ataku ze strony Majów. Jak widzisz, twoja część wyspy jest oddzielona od wroga i prowadzi tam tylko jedna droga, zatem, jeśli od samego początku obawisz się łucznikami, pozwól to na pomniejszenie strat w razie gdyby całe oddziały wroga przedostały się w głąb twojego państwa. Podczas ataku miej na uwadze to, że zaraz za przesmykiem są trzy duże wieże Majów, zatem odpowiednio dobierz siły. Węgiel i żelazo znajdziesz na północ od miejsca startu - w zachodniej części pasma gór przypominającego półokrąg. Natomiast złoto znajduje się na południu - na małej górze lub na zachodzie - na górze wśród Czarnych Ziemi (są to ziemie zniszczone przez Mroczne Plemię) chcąc przystosować je do użytkowania, musisz wysłać na ogrodników, aby przywrócili je do porządku. Gdy wystawisz już silną armię, zaatakuj.

### 2 Misja - cios w plecy.

**Cel:** zniszcz farmy purchasek Mrocznego Plemienia.

Teraz już nie musisz przemierzać połowy mapy w poszukiwaniu minerałów - węgiel i żelazo masz są na północy, a pokłady złota oraz węgla na północy. Na wschodzie - tuż za jeziorami z chatką rybaka na środku. Od samego początku jesteś w przemyśle z Majami, lecz bądź ostrożny i nie daj się zwieść, bo gdy zainicjujesz już niszczyć farmy purchasek, (po zniszczeniu 2-3 Majów, licząc, że główne siły wystąpią do zgładzenia, zaatakuj cię. Albo pozostaw spore siły na granicy, albo też w razie ataku szybko wycofaj wojska z powrotem. Do niszczenia farm nie potrzebujesz żadnej broni, lecz łopaty! Musisz wysłać ogrodników w celu odnowy Czarnej Ziemi - wystarczy, jeśli odnowią ziemię tylko w promieniu paru metrów wokół farmy i automatycznie jest ona niszczona. Mroczne ziemie znajdują się za górami w centralnej części mapy i ciągną się od północy do południa. Są na

niej cztery farmy - każda ochraniająca przez grupę Mrocznych Wojowników. Uważaj, aby nie podchodzić do "centrum" (duży okrągły budynek, wokół którego wydobywają się dymy jakby dymu/ognia), chyba że chcesz w ciągu paru sekund stracić połowę armii. Aby je zniszczyć ("centrum"), musisz najpierw pozbawić się wszystkich farm purchasek. Gdy po Mrocznym Plemieniu nie pozostanie ślad, daj nauczkę Majom za ich podstęp i podbij ich państwo.

### 3 Misja - bitwa o Rolfowy Róg.

**Cel:** przywróć starożytne cmentarzysko twojego ludu do dawnej świetności.

Na cmentarzysku stoi czterech rycerzy, lecz zostają zaraz zaatakowani. Jeśli chcesz ich uratować to od razu skieruj ich na północ aż dojdą do brzegu a później, na wschód do wąskiego przejścia. Jak będziesz miał trochę szczęścia to zyskasz za darmo świetnie wyszkolonych rycerzy.

## Magia

**Czar** - potrzebna ilość many - działanie

**Dar od boga (Godly Gift)** - 10 - dzięki niemu i paru drobniaczkom możesz załagodzić chwilowy zastój

**Stone** - 20 - zamienia część rybich zapasów w kamień

**Ławica ryb (Flood of Fish)** - 15 - spowoduje obfite połowy twoich rybaków

**Skrót (Shortcut)** - 30 - wskazuje objętość przez wysokie pasmo górskie

**Tarcza ochronna (Protective Shield)** - 20 - wzrastają wartości obronne twoich żołnierzy

**Reinow Jowisza (Jupiter's Lightning Bolt)** - 40 - powoduje obrażenia u wrogich żołnierzy

**Nawrócenie (Convert Barbarians)** - 20 - 10 wrogich żołnierzy przechodzi na twoją stronę

**Odnowienie złóż (Redenish Resources)** - 30 - możesz ponownie przywrócić do świetności dawno wyeksploatowane złoża

Zaraz później cmentarzysko zostanie przekształcone w Mroczną Ziemię, którą to trzeba będzie zamienić na zieloną trawę. Pomimo małych gór z minerałami nie jest tak źle. Żelazo i węgiel znajdziesz na wschód na wąskiej górze rozdzielającej jezioro na dwie części. A złoto na małym, w południowo-zachodnim krańcu mapy (niedaleko startu). Jeśli interesuje cię siarka znajdź ją na północ (po zachodniej części wyspy tuż przed piaszczystym terenem). Nie musisz obawiać się żadnych niespodziewanych ataków, lecz potrzeba jest silna armia. Mroczni Wojownicy chodzą blisko siebie w ok. czterech grupach każda po 15-20 wojowników. Tak więc dobrze zaopatrz swoich rycerzy w broń i ogrodników w łopaty i do roboty.

### 4 Misja - kwestia czasu.

**Cel:** zniszcz trzy farmy Mrocznego Plemienia.

Uważaj, bo twój czas jest ograniczony do 90 minut, więc nie możesz sobie pozwolić na nieprzebyte ruchy i ociąganie się. Czym prędzej dostań się w okolice góry na południowym zachodzie, gdzie znajdziesz węgiel, żelazo, a od północnego stoku złoto. Rozbudowując w tym czasie bazę, nie zapomnij o Majach, którzy wyczekują tylko okazji, aby cię zaatakować. Zadbaj o właściwą ochronę północno-wschodnich granic. Czarna Ziemia znajduje się na zachodzie (ciągnie się od północy do południa). Tak jak w poprzedniej misji i tutaj farmy są chronione przez wojowników (lecz tym razem prócz tego, że chodzą w grupach, to lubią się łączyć w jedną siłę). Wyślanie paru śmiatków nie będzie miało tu sensu. Zaatakuj, gdy będziesz pewny sukcesu i pamiętaj o upływającym czasie.

### 5 Misja - depcząc purchasek.

**Cel:** uwolnij osadników wziętych w niewolę, niszcząc farmy purchasek.

Wikingowie zdają się być przychylni - nawet wędrując jednostkami wojskowymi, nie atakują, więc i ty zachowaj spokój. Gdy wyślesz na ich targowisko kapłana, w podziękę wesprze cię cennym orężem, a paru mieczy zawsze przecież się przyda. Na dwóch wysepkach na południu znajdują się niezbędne minerały - na pierwszej węgiel oraz kamień - a na następnej żelazo oraz złoto (od południowego stoku). Czarne Ziemi znajdują się w południowej części wyspy (wokół dużych gór). Walka będzie ciężka, gdyż i farm jest dużo, i są chronione przez dużą liczbę Mrocznych Wojowników (ponownie chodzą w grupach). Tak więc szybko musisz stworzyć silną armię, cały czas mając się przy tym na baczności względem wikingów.

### 6 Misja - nie wszystko złoto...

**Cel:** zniszcz osiedla Rzymian i wikingów.

Rzymianie i Wikingowie zjednoczyli się przeciwko tobie, musisz być teraz sprytny za dwóch oraz szczególnie zadbać o właściwą ochronę. Szybko wybuduj na stokach pobliskiej góry znajdującej się na wschodzie kopalnię złota i węgla oraz na górze na południu kopalnię żelaza i węgla. Na górze leżącej w kierunku południowo-zachodnim znajdziesz także siarkę, węgiel, żelazo oraz kamień. Wrogi państwa znajdują się w południowej części wyspy - na szczęście połączonych z twoją

częścią tylko wąziutkimi mierzwi. Z których te na południowym zachodzie prowadzą do Rzymian, a po drugiej ich stronie wznoszą się duże wieże oraz zamek - trudna droga do przebrnięcia. Następnie na środku (na południe) są mniej strzeżone - tylko małymi wieżami i jedną dużą (najłatwiejsza droga). Natomiast na południowym wschodzie wikingowie postawili trzy duże wieże, które są obsadzone kompetną załogą i obejmują zasięgiem duży obszar, więc musisz wyposażać się silną i dobrze wyszkoloną armię, przyda się również magia. Obstawiając wszystkie trzy wejścia zbudowanymi zamkami oraz obsadzając je dobrze wyszkolonymi rycerzami, spokojnie będziesz miał zapewniony.

### 7 Misja - pomocna dłoń.

**Cel:** przebij się do osiedli Rzymian i wikingów przez ziemie Mrocznego Plemienia.

Mroczne Plemię przybiera na sile, Dookoła otaczają cię Czarne Ziemi, zatem musisz bardzo oszczędnie budować, aby na wszystko starczyło miejsca. Na samym początku zaatakuj cię Mroczni Wojownicy, najlepiej więc będzie skoncentrować się na obronie jednej wieży. Zniszcz dwie na południu i wszystkich rycerzy tam stacjonujących postaw pod wieżą na północnym wschodzie. Jak przejdzie, atakuj się ostro do roboty. Wszystkie potrzebne minerały są w centralnej górze - szybko zacznij wydobywać węgiel i żelazo i kup broń, a złoto przetapiaj na sztabki. Szczególnie musisz uważać na wschodnią granicę, bo Mroczni Ogrodnicy ciągle niszczą twoją glebę, poza tym wraz z nimi chodzą grupy Mrocznych Wojowników. Tuż za wschodnią granicą znajduje się też ich "centrum" - musisz je zniszczyć. Broni je paru wojowników i nie będzie problemu z ich pokonaniem, jeśli już nikogo nie będzie w okolicy, wyślij tam ogrodników. Gdy zniszczą "centrum", zakończysz misję! Nie musisz przejmować się Rzymianami i wikingami, są przyjaźnie nastawieni i nie będą atakowali twoich jednostek.



## 8 Misja - Rzymianie: poszukiwania.

**Cel:** wyrusz na poszukiwanie ziem Mrocznego Plemienia.

Misja jest bardzo trudna ze względu na ograniczenie czasowe 150 minut. Na wysepce jesteś sam, a pozostałe są niezamieszkałe, więc nie zagrażają ci żadne ataki, w ogóle nie musisz się martwić o obronę. Wbrew pozorom nie jest tak łatwo, gdyż po okolicznych wodach płyną dziesiątki pirackich okrętów, dlatego każda wyprawa musi być należycie chroniona przez okręty wojenne. A czas goni... ale do rzeczy, Aby dotrzeć do ziem Mrocznego Plemienia, musisz się przedostać na wyspę na północnym wschodzie, a tam pokonać niedostępny łańcuch górski, co jest możliwe jedynie dzięki zaklęciu kapłana. Kiedy uda ci się odkryć przejście, pokonaj Mrocznych Wojowników.

Ekspansję rozpocznij na zachodzie, na pobliskiej górze odnajdziesz węgiel, żelazo i kamień. Tego ostatniego jest bardzo mało, więc trzeba sobie zapewnić dostawy kamienia z północno-zachodniej wyspy, oprócz licznych skał znajduje się tu kamień gotowy do budowy. Teraz największa trudność, aby mieć kapłana i skorzystał z jego czaru, potrzebne są świętynie, a do ich budowy sztabki złota (trzy sztuki). Na twojej wyspie brakuje tego cennego materiału, będziesz więc musiał wydobyć z góry na małej wysepce leżącej w kierunku wschodnim lub też na zachodzie największej północnej wyspy (na zachód od niedostępnego pasma górskiego, tam gdzie mała zatoczka, widać się w łód). Pamiętaj o piratach oraz uciekającym czasie!

## 9 Misja - Majowie: poszukiwania trwają.

**Cel:** znajdź mroczne plemię i pokonaj morskich piratów, którzy stanęli ci na drodze.

Wysepka jest tylko do twojej dyspozycji. Nie będziesz nekany atakami, ale podczas szykowania wyprawy uważaj na pływające statki pirackie. Niestety minerałów nie ma tu zbyt dużo - węgiel i żelazo znajdziesz na górze na północy (blisko miejsca startu), kamienie i siarkę na górze na wschodzie. Ciężkawie wyglądają góry w północno-wschodniej części wyspy, lecz tylko tam, w północnej części, znajdziesz żelazo i siarkę, zaś na południowej węgiel i siarkę. Oznacza to niestety, że więcej jest braku złota, ale spokojnie - na szczęście piraci też go nie mają. Pod tym względem najbardziej ubodzy są ci z zieloną banderą i bazą na środku. Następnie złoci na północno-zachodniej wyspie - ci mają własną bazę produkcyjną. Za to największa centralna wyspa zajęta jest przez niebieskich i najbardziej rozwiniętych - mają największą bazę produkcyjną. Od ciebie zależy, czy najpierw wolisz zająć się słabszymi, aby później został jeden przeciwnik, czy na odwrót. Lecz pamiętaj, że zwlekając najsilniejszy przybierze w siłę i walka będzie trudna i wyczerpująca. Podczas ataku bacznie uważaj na duże wieże, gdyż są one w pełni obsadzone, przez co trudne do zdobycia.

## Kolonizacja

Jeśli chcesz zasiedlić nowy oddalony obszar, czy też niezamieszkaną wyspę, musisz po kolei budować: wóz, do którego później trzeba włożyć cztery deski, osiem kamieni, dwa miotły oraz mieć dziesięciu pionierów. Aby wóz w ogóle mógł się poruszać, musimy wcześniej wybudować farmę osłów i przynajmniej jednego miotła wyhodowanego (sam przyjdzie do wozu, chyba niedoceniamy tych zwierząt!). Tak wyposażony wóz ładujemy na statek. Na nowej wyspie najlepiej odnaleźć kawałek płaskiego wybrzeża, na którym będziemy mogli wybudować port w celu dowożenia towarów. Gdy pionierzy wystarczająco rozszerzą terytorium, czterech przekształć w tragarzy, a z tych po dwóch na budowniczych i kopaczy. W ten sposób zyskasz niezależność działań i będziesz mógł rozwijać nową kolonię.

## 10 Misja - wikingowie: lustro poka.

**Cel:** twoje poszukiwania napotkały silny opór ze strony wikingów z różnych plemion. Zaimaj cały dostępny obszar.

Niestety, już przestałeś być bezpieczny, gdyż obie wyspy potężniejszą siłą niebezpieczeństwa. Ponownie musisz zadbać o właściwą obronę. Minerałów masz pod dostatkiem, lecz do złota daleka droga. Na pobliskiej górze na południe znajdziesz węgiel i żelazo, idąc na zachód, napotkasz sporą górę. Na jej zboczach porożniane są zasoby węgla i żelaza, a od strony południowej również kamienia i siarki. Tak jak pisałem, po złoto musisz się udać na północno-zachodni kraniec wyspy. Znajdują się tam cztery góry obfitujące tak w złoto, jak i węgiel. Cały czas musisz mieć na uwadze jedną drogę, która prowadzi do twojego państwa, więc czym prędzej obstaw wejście (w centralnej części wyspy). Gdy będziesz gotów wyruszyć na podbój, na drodze jako pierwszy stoją Rzymianie. Nie mają żadnego zaplecza ekonomicznego, tylko wojsko. Uważaj na grupę ok. 10 żołnierzy wraz z dowódcą i dwoma kapłanami. Pokonasz ich i będziesz miał twarde orzechy do zgryzienia - mianowicie na środku mierzwi stoją zamek z pełną obsadą (poziom drugi) oraz dwie duże strażnice po bokach, które również są silnie obsadzone (poziom pierwszy). Potrzebujesz dużo doskonałych wyszkolonych żołnierzy, a też magia ci się przyda. Zaraz za tymi fortyfikacjami stoją dwie duże strażnice (poziom pierwszy) i jedna mała na wysepce! Teraz droga do wikingów i Majów otwarta. Wikingowie są o wiele słabsi, gdyż nie mają tak rozwiniętej produkcji jak Majowie oraz tak licznej załogi. To jedyną przeszkodę strzegącą wejścia do ich państwa są dwie duże wieże i zamek za nimi - po ich zdobyciu zostanie paru małych strażnic i śladu po wikingach próżno będzie szukać. Zabawa zaczyna się dopiero wtedy, gdy zaatakujesz Majów. Po terenie ich państwa krąży dziesiątki wojowników łączących się w oddziały - po ok. 20 każdy. W dodatku duża liczba dużych strażnic nie ułatwi zadania. Musisz się ubroić w cierpliwość, a przede wszystkim w bardzo liczne oddziały. Warto korzystać z magii - np. czar Na wrócenie okazał się bardzo pożyteczny i nierzadko będziesz dziękować bogom za jego zesłanie.

## 11 Misja - trudna sprawa

**Cel:** podbij ziemie Mrocznego Plemienia.

Jesteś sam na wyspie, no może nie do końca sam, gdyż w północno-wschodniej części wyspy znajduje się niewielki obszar Czarnej Ziemi, a na niej ok. 20 Mrocznych Wojowników. Jednak po ich pokonaniu będziesz sam na wyspie. Główne złoża minerałów znajdują się na środku wyspy - na terenach wokół małego jeziora. Na górze w kierunku północnym (niedaleko miejsca startu) znajdziesz trochę węgla, żelaza i kamienia. Po złoto zmuszony jesteś udać się na wspomniany wcześniej teren na środku wyspy. Znajdziesz je w południowo-wschodniej części okręgu pokrytego pagórkami oraz w części północno-wschodniej. Węgiel znajduje się głównie w zachodniej części, zaś żelazo w południowej. Gdy wyprodukujesz odpowiednio silną armię, zaatakuj i nie zapomnij, że oprócz wojska potrzebujesz ogrodników do niszczenia Mrocznych budowl. Aby pozbawić się Mrocznego Plemienia, musisz zniszczyć "centrum", lecz najpierw zrób to z tworzącą wokół niego niedostępne po e farmą purchasek.

Za pomocą statku przerzucić wojska na północno-zachodnią część wrogiej wyspy i zniszcz cztery farmy purchasek, to samo uczyni w części południowo-wschodniej. "Centrum" znajduje się w części północno-wschodniej, wraz z czterema farmami purchasek. Wybierz Mrocznych Wojowników - używając ogrodników zniszcz farmy, a następnie zaimaj się "centrum".

## 12 Misja - źródło złota.

**Cel:** twój cel jest jasny - musisz zniszczyć Mroczną Cytadelę.

Ostateczny boj. Twoje statki rozbiły się i ich część znajduje się na południowo-zachodniej wysepce, a część na dużej centralnej wyspie. Ta mała nie masz co się przejmować, zburz strażnicę i przenieś wszystkie jednostki wojskowe na dużą wyspę. Pomimo że na małej występują liczne góry, to nie ma tu nic szczególnego (poza węglem, kamieniem i siarką), więc nie zwracaj sobie tym głowy. Złóża minerałów są rozmieszczone na trzech górach na wschód od twojej aktualnej pozycji zajmowanej na wielkiej wyspie. Na tej w kierunku północnym znajdują się węgiel (złocze zachodnie), żelazo (złocze wschodnie), kamień (złocze północne) oraz trochę siarki. W kierunku południowo-wschodnim od miejsca startu znajdują się dwie góry: na pierwszej jest węgiel i żelazo, a na drugiej od strony północnej i południowej znajdziesz pokłady złota. Teraz pozostaje ci jedynie zbroić w cie u ostatecznej wyprawy - a ponieważ Rzymianom i wikingom również zależy na pokonaniu Mrocznego Plemienia, są przyjaźnie nastawieni, Mroczne Ziemi ciągną się od północy na południe przez środkową część wyspy. Po podboju przez rycerzy wyślij ogrodników do niszczenia farm purchasek (pamiętaj o zniszczeniu wszystkich, aby wyłaczyć pole wokół Mrocznej Cytadeli - parę z nich jest wysuniętych daleko na północ i może uciec uwadze), Mroczna Cytadela znajduje się w centrum Czarnej Ziemi (środek wyspy). Po jej zniszczeniu możesz wreszcie odetchnąć z ulgą, wiedząc, że twój lud jest bezpieczny i Mroczne Plemię nie powróci już nigdy więcej... ale czy na pewno?

## Porady ogólne

- na początku zawsze stawiaj domy kamieniarzy i drwale oraz tartaki, chyba że chcesz, aby zabrakło ci materiału do produkcji

- dobrze jest postawić w jednym miejscu dwóch orwali, leśnika i tartaka, co umożliwi nieskończoną produkcję desek

- naucz się wykorzystywać magię oraz atrakcje wpływające na morale żołnierzy

- wróg zaczyna często atakować zazwyczaj, gdy twoje granice zetkną się z jego granicami, więc gdy nie musisz, nie doprowadzaj do takiej sytuacji

- pamiętaj, że każda machina i statek wojenny potrzebuje amunicji

- zadbać o właściwą liczbę łózek w stosunku do poddanych, chyba że chcesz, aby strajkowali

- samemu ustawiaj produkcję oręża, aby nadaremnie nie zużywać surowców i nie blokować przepływu towarów, jak i nie złomować go

- w walkach stawiaj na łuczników - duża ich liczba i wysoki poziom sprawia, że staną się zaporą nie do przejścia, odpowiedni stosunek do rycerzy to 5/1

- często negrywaj stan gry, jeśli sąsiadujesz z wrogiem

- gdy czekasz na produkcję lub na ukończenie budowy możesz nacisnąć klawisz F12, a upłynie 1 minuta rzeczywistego czasu gry, pamiętaj, że przez tę minutę wróg również rusza się, więc nie bądź zdziwiony, gdy po nierozważnym naciśnięciu klawisza zdobędzie parę twoich strażnic





## DOS #9

Hejka wszystkim mieszkańcom Stumilowego Lasu! :-)

## Kominck

**J**ak to we zwyczaju mają Mis'e o Bardzo Małym Rozumku, siedziałem sobie na polance przegrzając Małe Co Nieco, kiedy nagle ziemia zadrżała, drzewa nieprzyznie zaskrzypiały, a pszczołki wróciły do swych Miodowych Drzewek. To mogły być tylko owie rzeczy - Naczelnny Królik żądający tekstu na czas ("Text albo marchewka", br) albo Gofer drążący swoje tunele. Tak czy siak, jedno było pewne - Puchatek Niewiadomo Dokąd, bohater zryw "Za miodek nasz i Wasz" musi znów stanąć na wysokości zadania...

Dokładnie miesiąc temu rozpoczęliśmy przygodę z plikiem config.sys i postanowiłem, że dziś pokażę, jak stworzyć menu startowe. Co to jest? Ano, kiedy włączasz komputer (z Win9x) i naciśniesz [F8], to pojawi się menu umożliwiające uruchomienie Windowz 9x w trybie awaryjnym, pozostanie przy linii komend itd. Czasem się to przydaje, gdy Win nie działa tak, jak powinien, Microsoft dał nam jednak możliwość wykorzystania owego menu tak, jak MY chcemy - zatem możemy tworzyć własne pozycje, przypisywać im odpowiednie bloki instrukcji do wykonania. Do czego to może się przydać, spyta ktoś z sali? Podam sytuację, w jakiej znalazłem się jakiś rok temu. Stawiałem "serwerek" (386 - cóż to za machina! :-), który udostępniał swój dysk i starą igłówkę poprzez port COM. W sytuacji gdy owego serwerka używałem także jako maszyny do pisan'a i każdy bajt pamięci był na wagę złota, pozostawanie sterownika interlnk.exe w pamięci, niezależnie od pracy, którą chciałem wykonać, miało się trochę z celem. W tej sytuacji z pomocą przyszły funkcje w menu - wystarczyło stworzyć dwa bloki instrukcji: jeden ładujący sterownik dla serwera, a drugi konfigurujący komputer jako maszynę do pisan'a, i pod uruchomieniu wybrać odpowiednią opcję...

Nie przeciągam już dłużej, tylko przechodzę do meritum - jak tworzy się menu? Primo, na początku pliku config.sys tworzymy blok [menu], w którym znajdują się definicje menu, submenu i ustawień dotyczących wyglądu tworzonego przez nas cuda. Za przykład posłuży nam rozwiązanie problemu, który przedstawiłem na początku - serwer albo maszyna do pisan'a.

[menu]  
menuitem = serwer,Serwer  
menuitem = masz,Maszyna\_do\_pisan'a

menudefault = serwer,5  
menucolor = 4,1

[common]  
device = c:\dos\himem.sys  
dos = high

[serwer]  
devicehigh = c:\dos\interlnk.exe  
files = 255

[masz]  
files = 50

Instrukcja "menuitem" tworzy kolejny element menu, "menudefault" ustala domyślny blok instrukcji oraz czas w sekundach, po którym ów blok zostanie wykonany, natomiast "menucolor" ustala, jakie kolory będą miały literki, a jakie tło. Dokładniejszy opis tych instrukcji znajdziecie w poprzedniej odsłonie kursu (#8), w ramce.

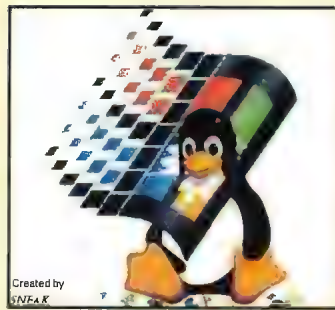
Efektom powyższej definicji będzie tak e oto proste menu.

1. Serwer
2. Maszyna do pisan'a

Tło będzie miało kolor 1, na którym pojawią się 4 litery. Po 5 sekundach wybrana zostanie konfiguracja serwera, o ile wcześniej nie wybierze innej opcji. W sekcji wspólnej [common] ładujemy himem.sys i wymuszamy wrzucenie części kodu MSDOS-a do HMA. I teraz, jeśli wybraliśmy pracę w charakterze serwera, to załadowany zostanie sterownik interlnk.exe oraz będzie można otworzyć naraz maksymalnie 255 plików. W drugim przypadku zostanie ustalony limit tylko 50 jednocześnie otwartych plików.

I jak, problem rozwiązany czy nie? Sterownik ładowany jest tylko wówczas, gdy chcemy włączyć serwer - nie zaśmieca on pamięć przy pracy z edytorem tekstów. Wadą rozwiązania jest tylko to, że jeśli chcemy zmienić konfigurację, to niezbędny jest restart - ale czego nie robi się w imię Mjotu (proszę czytelników, to jest poprawna forma! Przyna, mniej w Stumilowym Lesie...) i kilkunastu KB pamięci! :-)

Pozycji w tak stworzonym menu może być maksymalnie 9 - a co zrobić, jeśli potrzebujemy więcej??? Należy wtedy pogrupować wszystkie opcje w jakieś logiczne grupy i skorzystać z opcji submenu, Założymy, że mamy dziecko, które chce tylko pograć, a na naukę MSDOS-a nie ma czasu (ochoty) - jest to zbyt niebezpieczne.



Zakładamy oczywiście, że ten mały brzdąk potrafi czytać. Sami, z wrodzonego wszystkim Niedźwiadkom lenistwa, też chcemy mieć szybki dostęp do naszych programów. Dlatego tworzymy sobie taką oto strukturę:

1. Programy\_graficzne  
- NeoPaint  
- PC\_Paint
2. Inne programy  
- Windows  
- Norton\_Commander  
- Serwer
3. Gry  
- Wolf3d  
- Supaplex  
- NetWars

I teraz tworzymy odpowiednie menu:

[menu]  
submenu = graf,Programy\_graficzne  
submenu = inne,Inne\_programy  
submenu = gry,Gry

[graf]  
menuitem = neo,NeoPaint  
menuitem = pc,Pc\_Paint

[inne]  
menuitem = win,Windows  
menuitem = nc,Norton\_Commander  
menuitem = serwer,Serwer

[gry]  
menuitem = wolf,Wolfenstein\_3D  
menuitem = sup,Supaplex  
menuitem = nw,NetWars

[common]  
device = c:\dos\himem.sys  
dos = high

[neo]

[pc]

[win]

[nc]

[serwer]  
devicehigh = c:\dos\interlnk.exe  
files = 255

[wolf]

[sup]

[nw]

To jeszcze nie wszystko, co musimy wykonać, ale pozwólcie, że powiem teraz, co uzyskaliśmy - teraz po wybraniu np. opcji Gry pojawi się submenu, w którym mamy dostęp do

kolejnych, maksymalnie 9, pozycji! Nie starałem się przekraczać tutaj tego limitu, ale to tylko z powodu mojej misiowej natury (lenistwo :-). Wszystkie jest, mam nadzieję, proste i zrozumiałe, więc przejdę do kolejnej części rozwiązywania naszego problemu. A zatem - by po wybraniu którejś z opcji uruchamiać się odpowiedni program. Na samym początku kursu, przy okazji zmiennych, podawałem dziwną zmienną - %config%. Teraz okaże się bardzo pożyteczna - zawiera po prostu nazwę bloku instrukcji, który wybraliśmy podczas naszych wdrówek poprzez menu! Czym prędzej pokażę więc, jak ją zastosować - edytujemy autoexec.bat:

@echo off  
goto %config%

:neo  
c:\neopaint\neo.exe  
goto koniec

:pc  
c:\pc\_paint\pcp.exe  
goto koniec

:win  
c:\windows\win.com  
goto koniec

:nc  
c:\nc\nc.exe  
goto koniec

:serwer  
c:\dos\intersrv.exe  
goto koniec

:wolf  
c:\wolf3d\runme.bat  
goto koniec

:sup  
c:\supaplex\sup.exe  
goto koniec

:nw  
c:\nwutil\netwars.exe  
goto koniec

:koniec

Dzięki temu otrzymamy szybki dostęp do najczęściej używanych przez nas i resztę rodziny programów. Dodatkowym plusem jest to, że dla każdego możemy indywidualnie ustalić różne parametry systemowe, dzięki czemu będzie działał optymalnie.

Hmm, myślę, że ten odcinek zaspokoili wasze potrzeby dotyczące kwestii samodzielnego tworzenia menu, a ja mogę spokojnie wrócić do brutalnie przerwanego Czwartego Śniadanka, bo przecież już zaraz będzie pora obiadku... I tym apetycznym sposobem żegnajcie się z nami

Puchatek Niewiadomo Dokąd, porzucił pociągów.\*

\* Kto wie, o co tu chodzi (OGLĄDA KP I CZUJE DUMĘ Z TEGO POWODU!), tego zapraszam do wymiany poglądów na ten temat :-). Poza tym ciągle działają moje maile - kominck@gry.pl i kominck@gildia.pl - na które można śłać swoje pytania dotyczące kursu.

LARA CROFT  
TOMB  
RAIDER  
The movie

Premiera filmu Tomb Raider w Polsce już za miesiąc 10.08.2001. Lara Croft tym razem nie będzie już tylko digitalizowanym obrazem na ekranie monitora, lecz żywą, oddychającą pełną piersią, dziewczyną. Warto to wykorzystać i pójść do kina, aby zobaczyć, czy Angelina Jolie rzeczywiście jest tak dobra, jak na to liczymy.

## Czarny Iwan

**W** ostatnim miesiącu opowiadałem wam o dziewczynach, modelkach Eidosu i potencjalnymi filmowymi wcieleniami Lary. Wszystkie dziewczęta były ładne, podobne do bohaterki cyfrowej (czego nie można powiedzieć o Angelinie) i na pewno bardzo kobiece. Ich możliwości okazały się jednak niewystarczające. Kiedy przyszło zmierzyć się z talentem Angeliny Jolie (przypominam, że została ona uhonorowana Oscarem za rolę drugoplanową w



filmie "Girl, Interrupted"). Zanimił jednak się to stało, czyli kiedy okazało się, że ani Rhona, ani Nell czy Lara i Lucy nie pojawiają się w filmie, wśród fanów rozpetła się dyskusja, kto w takim razie będzie godzien tej roli. Początkowo wiadomo było tylko tyle, że film ukaże się pod szyldem wytwórni Paramount. Był to dobra wiadomość, bowiem to właśnie Paramount wyprodukował gigantów, jak Star Trek (wszystkie części) czy Mission Impossible 1 i 2. Dalsze spekulacje odnośnie odtwórczyni głównej roli objęły takie aktorki, jak Catherine Zeta-Jones, Elizabeth Hurley, a nawet piosenkarkę Spice Girls - Victorie Adams i inną gwiazdę estrady oraz (ostatnio) filmu Jennifer Lopez (m.in. bardzo dobry obraz pt. "Cela"). Angelina zdeklasowała je wszystkich.

Simon West, reżyser filmu, stwierdził, że szukał nie tylko pięknej dziewczyny, ale i świetnej aktorki. Jej rola nie ogranicza się bowiem do wyczynów kaskaderskich, lecz będzie również bardzo emocjonalna. Mówiąc krótko, Lara-Angelina pokaże nam swoje wnętrze lub raczej używając się, dzięki czemu poznamy ją jako osobę, a nie tylko łaskę z pistoletami :-). Tomb Raider to wybitnie film akcji, więc nie widzę tu za dużo miejsca dla talentu Angeliny. Jednak wcześniej już Matrix pokazał, że można łączyć pogłębić film, zachowując dynamikę i ekspresywne tempo akcji.

Skoro już wspominałem o Matriksie, to dodam jeszcze słowo, że firma Nokia, której telefon pojawił się w filmie, zanotowała spory wzrost zainteresowania i niezłą sprzedaż tego aparatu. Sponsorem Tomb Raidera jest inny potentat telefonii komórkowej - szwedzka firma Ericsson, 10 milionów dolarów na reklamę filmu ma zwrócić się właśnie dzięki temu, że Lara będzie telekomunikować się za pomocą sprzętu Ericssona. Telefony Noki z serii 3210 zyskały z kolei obudowy z Larą w roli głównej (na razie tylko we Francji), więc przy odrobinie wysiłku można będzie przykładać sobie Larę do policzka, a nawet poczuć, jak drży, to jest wibruje.

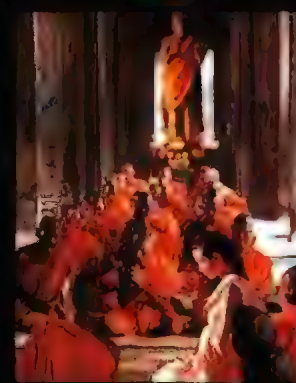
Ciekawostką tego typu jest zresztą znacznie więcej. Premiera najnowszej wersji modelu samochodu Aston Martin odbyła się właśnie w filmie TR (w USA film już leci od 15 czerwca). Lara ściga się również na motocyklu (dokładnie sześcioma), psim zaprzęgiem i brakuje jeszcze, żeby tak jak James Bond wyruszyła na ulice miasta w czółgu. Nie policzono na razie ile w filmie było wystrzałów, lecz w trakcie kręcenia scen w kambodżańskiej świątyni Angkor Wat nie rozległ się ani jeden. Taki był warunek miejscowych władz. Prawdopodobnie Lara, tak jak ostatnio żołnierze brytyjskiej armii, krzychała "pif! paf!", nie żyjesz!

Teraz zła wiadomość. Film w Europie będzie dozwolony od lat 12. Gorące sceny będą więc gorące tylko ze względu na klimat. Inna sprawa, że Angelina i tak zażywała sobie w tych "momentach" dublerki, którą będzie pewnikiem Lisa Bangert. Talent Angeliny nie rozwinię się więc na każdym polu. Pozostaje nam podziwiać jej sprawność fizyczną (podobno w scenach kaskaderskich występowała we własnej osobie) oraz ją samą w różnych "opakowaniach". Szorty i podkoszulek nie znalazły się w garderobie Lary. Były za mało fotogeniczne i niewygodne - coś nie chce mi się wierzyć.

Jak już wspominałem reżyserię widowiska zajął się Simon West. Na swoim koncie ma on m.in. "General's Daughter" i "Coin Air". Jedyną grą komputerową, w którą kiedykolwiek grał, jest, jak sam przyznaje, Tomb Raider. Stwierdził również, że gra nie za bardzo mu się podobała, bo była za trudna. Kiedy West dostał scenariusz filmu, przeżył podobne rozczarowanie jak większość fanów, którzy zdobyli go w Sieci. Dlatego też napisał historię praktycznie od nowa, czym zyskał poklask i akceptację wielbicieli TR. Nowego scenariusza już nie zaprezentowano, może i dobrze, bowiem West napomknął, że Lara to również umysł, co ma zamiar zaprezentować. "Być czy nie być", to, zdaje się, będzie problem Lary - głębszy sens jej przygód :-).

Reżyser zdawał sobie również sprawę, że daje życie postaci wcześniej wykreowanej i istniejącej w popkulturze (wg ankiety Newsweeka Lara jest w 10 najbardziej znanych postaci na świecie). Zatem przede wszystkim chciał nam przybliżyć jej postać: pokazać jak żyje, gdzie mieszka, jakich ma przyjaciół, a dopiero na tym tle zaserwować jej przygody. Dom Lary już znamy (TR1), przyjaciół też (TR5), więc wydaje się, że nic nas nie zaskoczy. West wymyślił sobie jednak możliwość szerokich zmian w scenariuszu (tylko imię i tytuł musi pozostać takie samo), a zatem wszystko jeszcze przed nami i czeka nas zapewne wiele niespodzianek.

Tomb Raider według wizji Westa to nie kolejny Mortal Combat, lecz projekt bliższy raczej mniej mechanicznym produkcjom w rodzaju "Miłość, szmaragd i krokodyl". Czy to się udało, dowiemy się za kilka dni. Żebyście jednak za bardzo się nie podnieśli, zacytuję słowa samego Westa: "Wiedcie co, to tylko film..."





Tym razem z racji braku miejsca w Action Necie (jak i w całym CDA...) nie ma dłuższych opisów ciekawych سایتów, ale za to macie ponad 60 linków do stron, których namiary dostaliśmy od was, teraz na pewno każdy znajdzie coś dla siebie.

Przypominam o podstawowych zasadach, dzięki którym mogę publikować linki nadsyłane przez was: e-mail musi mieć temat "Kalejdoskop WWW", oprócz samego linka powinien także zawierać przynajmniej kilkuzdrowy opis danego сайта - to wszystko trzeba wysłać (bez tego ani rusz) do mnie na adres blood@go2.pl, jak zawsze niezawodny. Liczba linków (różnych!!) w jednej wiadomości jest oczywiście nieograniczona. Przysyłanie screena, strony w BMP (ostatnio dobrałem takiego 2 MB meglu...) lub wysyłanie namiarów na nie parę razy w ciągu miesiąca od razu dyskwalifikuje je z możliwości zaistnienia w tym dziele.

VARIA: [Dla czegoś to, zwie się Parowa?]

www.plus.pl - nowy serwis dla miłośników biatyk/mordobit (Recenzje, Zapowiedzi, Galeria, Porady, Multimedia).

www.nostralia.prv.pl - chyba najbardziej rozbudowany сайт o Marilyn Mansonie, jaki można znaleźć w polskim necie (POLECAM!).

www.britneyservs.prv.pl - no i co mam tutaj napisać?

www.4spid.gildia.pl - najstarszy i największy polski serwis dla miłośników serii Need For Speed.

www.depechemode.pl - witryna tworzona przez fanów dla fanów Depeche Mode.

www.knights.prv.pl - strona o grze, co się "Knights and Merchants" zowie.

www.toplista.pl - ranking stron traktujących o motoryzacji, rajdach i grach samochodowych.

www.galileria.lan-pago.com - największa w Europie strona o Christine Aguilera. Tyko layout lekko zasysa.

www.mio-net.org.pl - tradycyjny serwis o "wszystkim".

www.sagry.pl - najbardziej obszerny polski serwis poświęcony serii RTS-ów: Command & Conquer.

www.sacrificeserwis.prv.pl - strona dotycząca najnowszej gry ze "stajni" Shine - Sacrifice.

www.valhalla.pl - polskie centrum Fifa 2001, które wchodzi w skład Valhalla.

www.soniqueworld.pl - сайт poświęcony DJ Sonique'owi.

www.metal4ever.prv.pl - wszystko o muzyce metalowej.

Hmmm... no raczej nie, ale i tak warto zajrzeć.

www.antiyuda.pl - wiele ciekawych rzeczy, np. jak bezpiecznie i skutecznie "ściągać" w czasie klasówki.

www.lodowska.prv.pl - dla miłośników tyżew.

www.mylink.pl/humor - jeśli masz humor...

www.squid.pl - internetowe sondy za darmo.

www.ratmaxi.pl - nowy mag o tematyce (nie tylko) komputerowej.

www.drivagamez.pl/news.html - Nieoficjalny Polski Serwis o Driverze 1 i 2.

# W sieci Wielkiego Brata

**Ze świecą w rękę przyszłoby nam chyba szukać ludzi, którzy nie słyszeli o Big Brotherze! O poczynaniach grupy zamkniętych w "domie" Wielkiego Brata ludzi mówi się wszakże w szkole, pracy... we własnym domu. Po prostu wszędzie! Ogólniświatowa popularność wymyślonego przez holendrów programu nie daje o sobie zapomnieć również w Sieci. Wśród sektek wityrny poświęconych temu zjawisku trudno jednak znaleźć te wiarygodne i sprawdzone czy też wyróżniające się spośród tłumu. Dlatego właśnie zapraszamy was do ich poznania...**

## Bakteria

**www.bigbrother.tvn.pl**

Jest to oficjalna polska strona BB. Spośród innych wyróżnia ją przede wszystkim możliwość całodobowego podglądania życia mieszkańców domu poprzez cztery na bieżąco zmieniane kamery. Drugim "ekskluzywnym" elementem są informacje o poczynaniach uczestników, które odświeżane są co kilka minut. Jeżeli zależy nam na rozmowach, jakie przeprowadzono z osobami powiązanymi pośrednio bądź bezpośrednio z programem, a także na dokładnych biografiach mieszkańców - ta strona również okaże się niezastąpionym źródłem informacji. Standardem jest dokładny regulamin zasad panujących w show oraz najczęściej w Polsce odwiedzana lista dyskusyjna i chat.

Jeżeli chodzi o sprawy techniczne - pomimo raczej mało finezyjnej (aczkolwiek i tak ciekawej) budowy wityrny - pochwalnie należy prostotę jej obsługi, która nie powinna sprawić najmniejszych kłopotów nawet początkującym internetom.

Nic nie jest jednak bez wad. Ze względu na nieodpowiednie oszacowanie liczby odwiedzin, a co za tym idzie - niedopracowanie techniczne, wspomniane wcześniej kamery nader często nie odbierają wizji i fonii. Czasem występują także problemy z innymi elementami, które wymagają częstej aktualizacji.

**www.bigbrother.onet.pl**

Jest to tymczasowo utworzona podstrona Onetu. Już sam fakt przynależności do najchętniej odwiedzanego portalu w Polsce powoduje, iż jest ona jedną z najchętniej odwiedzanych wityrny. Grafika strony jest "typowo onetowa", co znaczy, że brak fajerków wizualnych rekompensowany jest poprzez szybkie ładowanie. Sama treść jest już standardem - mamy więc możliwość precyzyjnej chronologicznej informacji o wszystkich ciekawych wydarzeniach, przyszłości wywiadów z uczestnikami, którzy pożegnali się już z sekocińskim domem, czy też zagłosowania na najbardziej lub najmniej lubianego z nich.

Godne uwagi jest forum dyskusyjne, na którym możemy wymienić poglądy na temat każdego z mieszkańców, a także ciekawostki i odnośniki do innych domów z całego świata.

**www.bigbb.prv.pl**

Strona, którą wam teraz przybliżę, najdobitniej świadczy o tym, że najważniejszy jest pomysł. Pomimo iż wityrna ta bynajmniej nie wyróżnia się ani wyszukaną grafiką, ani też niesamowitymi ciekawostkami z życia domu, to jednak jest z pewnością warta polecenia, gdyż daje nam pełny obraz tego, co sądzi o programie jego widzowie. Cała wityrna opiera się na sondach - poczynając od pytania: "Która kobieta w BB ma aktualnie ciężkie dni?", na: "W jakim celu panowie pofarbowali sobie włosy" kończąc...

W chwili gdy czytacie te słowa, na stronie znajduje się już kilkadziesiąt sondaży omawiających mniej lub bardziej abstrakcyjne problemy. Jednym słowem, jeżeli chcecie wiedzieć, czy macie takie same odczucia, jak inni widzowie w jakiegokolwiek sprawie dotyczącej wydarzeń BB - wchodź pod ten adres, a na pewno się nie zawiedziesz, tym bardziej iż w związku ze swą niewielką złożonością techniczną, ładuje się ona nadszyczą szybko!

**www.2swiaty.cjb.net**

A to z kolei strona, której twórcy do tematu reality show podeszli zgoła oryginalnie. Choć jej nazwa sugeruje raczej "przynależność" do konkurujących z BB "Dwóch światów", to jednak "oficjalnie" nie nawiązuje ona do żadnego z programów. Autorzy po prostu skłonili się ku swej własnej interpretacji show na podstawie prezentacji postaci z gry - oczywiście! - The Sims.

Ten oryginalny dom, zwany zresztą "Little S ster", zamieszkują: Rajder, Lisek, Zima, Massive, ślaczek, Niemiec, Alice i Mądra Lola, a szczegóły z ich życia możemy przyswajać sobie na podstawie dokonywanych codziennie aktualizacji shotów z gry.

Twórcy strony również i w tym przypadku nie silili się na zbytniej jej "upiększanie", co jednak idąc w parze z dosyć słabą szybkością serwera, na którym jest ona dostępna - ma prawo martwić "co biedniejszych" użytkowników modemu. Ogólnie jednak warto zaglądnąć.

**www.bigbrother.jest-ok.pl**

Kolejna strona, na której znajdziemy wszystko, co tylko może nas interesować, a nawet więcej!). Elementem wpadającym w oko już na starcie jest całkiem dobra, utrzymana w żółto-pomarańczowej tonacji szata graficzna, którą zobaczyć możemy zresztą również na stronie głównej hostującego ją serwisu.

Menu jest proste, dzięki czemu w każdej chwili jesteśmy w stanie znaleźć interesujące nas materiały. Prócz typowego chat roomu, forum czy biografii uczestników, autorzy oddali nam do dyspozycji także zbiór tapet, zdjęć, a nawet piosenek związanych z programem. Możemy tu również wziąć udział w sondażach, quizach, a z działu download ściągnąć niezwykle popularne ostatnio minigierki traktujące o bohaterach BB.

Ciekawostką jest również oddzielna podstrona (chyba się jeszcze nie pogubiliśmy?) poświęcona w całości Klaudiuszowi, czyli uczestnikowi, który (przynajmniej do czasu:) jest jednym z najbardziej popularnych "braci".

## INNE CIEKAWSZE STRONY BB

**www.mikosz.krakow.pl/bb** - galeria, forum, chat

**www.bigbrother.toplista.pl** - ranking stron poświęconych Wielkiemu Bratu

**www.bigbrother.blog.pl** - standard, ale z wielką dawką jaj - polecam!

**www.bigbrother.despi.net** - download, galeria, forum

**www.bigbalas.prv.pl** - standardowa galeria, forum, teksty piosenek :-)

**www.strony.wp.pl/wp/bigkladiusz** - strona poświęcona jednemu z uczestników

**www.bigbrother-club.prv.pl** - galeria, chat i podkład muzyczny :-)

## BIG BROTHER NA ŚWIECIE

Wszystko zaczęło się i pewnie również by się skończyło w Holandii. Nadszedł sukces tamtejszej edycji programu spowodował jednak, iż o licencję na emisję własnych show momentalnie zaczęły przepychać się kolejne państwa. Aktualnie swoje Domy Wielkiego Brata, prócz Holendrów i Polaków, ma także siedem innych państw! Szal na punkcie programu osiągnął taki poziom, że zaczęto już myśleć o jego "bardziej wyszukanych" formach. Takim oto sposobem niedawno na zachodzie telewizyjnym dostali możliwość podglądania odchudzających się grubasów, a nawet... siedzących w oborze świń!

**Belgia** - [www.kanaal2.be/bigbrother](http://www.kanaal2.be/bigbrother), **Dania** - [www.bigbrother.de](http://www.bigbrother.de), **Holandia** - [www.big-brother.nl](http://www.big-brother.nl), **Niemcy** - [www.bigbrother.de](http://www.bigbrother.de), **Norwegia** - [www.bigbrother.no](http://www.bigbrother.no), **Polska** - [www.bigbrother.tvn.pl](http://www.bigbrother.tvn.pl), **Szwajcaria** - [www.bigbrother.ch](http://www.bigbrother.ch), **USA** - [www.bigbrother\\_us.com](http://www.bigbrother_us.com), **Wielka Brytania** - [www.bigbrotheruk.xoasis.com](http://www.bigbrotheruk.xoasis.com)

# Wakacje w Sieci

**Nad Lanzarote powoli zachodzi słońce, kolejny Boeing podchodzi do lądowania. Jose Gonzales lubi ten widok, ponieważ najpóźniej w poniedziałek co najmniej kilku turystów znów odwiedzi jego bar. Niektórzy zamówią tortillie, inni kalmary w cieście, a kilku nawet tequilę z hiszpańską muchą.**

## Kazimierz Serwin

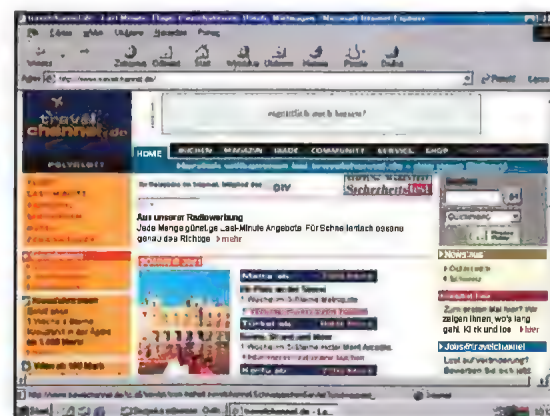
Nigdy nie uwierzyłbym, mówi Jose, że Internet jest czymś więcej niż zabawą, aż do chwili gdy jeden z barowych gości powiedział mi o tym, że tak naprawdę przyszedł tu, ponieważ ktoś w Internecie napisał o jego słynnej paellii.

Nie jest to bynajmniej tylko opowieść wymyślona na potrzeby reklamy serwisów turystycznych. Informacje z pierwszej ręki uzyskamy w chat roomach. Osoby, które właśnie powróciły z urlopu, chętnie dzielą się swoimi spostrzeżeniami i nie mają zwyczaju biur podróży polegającego na zbytnim ubarwianiu przygód, doznań czy walorów. Do najpopularniejszych chat roomów należy [www.cabana.net](http://www.cabana.net) lub [www.lonelyplanet.com](http://www.lonelyplanet.com).

Za pomocą Internetu możemy rezerwować bilety lotnicze, kolejowe, pokoje hotelowe oraz wypożyczać samochód. Niejedynemu turysta zastanawia się, czy nie warto podróżować z laptopem i w drodze przeglądać przewodniki turystyczne i informatory o aktualnych imprezach. W polskim Internecie turystyka jest stałym elementem wszystkich portali.

Niestety, serwisy turystyczne zawierają ograniczone zasoby informacyjne, a przede wszystkim na żadnym z nich nie można zarezerwować wakacji, kupić dowolnego biletu lotniczego ani zapoznać się z bieżącą ofertą turystyczną w pełnym zakresie. Wityrny biur podróży informują tylko o oferowanych przez nie usługach oraz o ofertach last minute. Kłopotliwe jest również znalezienie odpowiedniej oferty w potoku wityrny zajmujących się tą tematyką. Rozwiązaniem, podobnie jak na Zachodzie, wydaje się prezentacja oferty największych biur podróży pod jednym adresem.

W oparciu o Travelocity, Expedia.com, Booker, Travelchannel powstał polski serwis turystyczny Trave.planet ([www.travelplanet.pl](http://www.travelplanet.pl)), skupiający najbardziej renomowane i największe biura



## Ciekawe adresy internetowe

<http://www.travelplanet.pl> - serwis, na którym można znaleźć oferty czterech największych biur podróży w Polsce.

<http://www.lonelyplanet.com> - internetowa siedziba potentata w dziedzinie przewodników turystycznych. Na łamach serwisu znajdziesz odpowiedź na niemal każde pytanie dotyczące planowanej wyprawy.

<http://www.turystyka.interclub.pl> - baza turystyczna hoteli europejskich z wyszukiwarką oraz możliwością rezerwacji. Możliwość dopisania się do bazy i założenia własnej strony WWW.

<http://www.autostop.org/> - AutostopTravel - na tej stronie dowiesz się wszystkiego o podróżach autostopem. Znajdziesz informacje niezbędne dla turysty, przeczytasz ciekawe relacje osób, które podróżują tym środkiem komunikacji.

<http://www.oferty.agroturystyka.org/> - agroturystyka - tablica ogłoszeń ofert agroturystycznych i wypoczynku blisko natury.

<http://www.gory.pl/> - najświeższe wiadomości z gór, charakterystyka poszczególnych grup górskich, rowery górskie, pogoda, komunikacja, przejścia graniczne, noclegi, porady, technika, relacje z wypraw, fotografie, rozmaitości.



podróż w Polsce, takie jak: Scan Holiday, VING, Neckermann, Eurocamp. Serwis przypomina supermarket, w którym można kupić ten sam towar oferowany przez różnych producentów, którzy nie wchodzą sobie w drogę - mówi dyrektor marketingu w Travelplanet Łukasz Bartoszewicz. Serwis prezentuje niemal 50 000 propozycji i uaktualnianych przez 24 godziny na dobę superofert, proponuje wycieczki last minute oraz zakup online biletów lotniczych (na dowolną trasę lotniczą na świecie). W Travelplanet.pl jest również Centrum Usługi Telefonicznej, które umożliwia bezpośrednią rezerwację imprez turystycznych oraz udziela internautom informacji dotyczących wybranej oferty. Kontakt z konsultantem jest również istotny z punktu widzenia psychologicznego - po drugiej stronie ekranu komputera są "żywi ludzie" gotowi pomóc swoją wiedzą i doświadczeniem.

Tendencja łączenia w Internecie ofert kilku biur podróży występuje na całym świecie. Dotychczasowe biura podróży są niewystarczające, zbyt drogie i coraz mniej efektywne. Według instytutu badawczego Gartner Group, obroty wirtualnych biur podróży w Europie osiągną w 2003 roku wartość 8 mld USD. Instytut badawczy IBM prognozuje z kolei, że liczba rezerwacji turystycznych poprzez Internet sięgnie już w tym roku 7 milionów. Analitycy banku inwestycyjnego Bear Stears twierdzą natomiast, że rozwój transakcji online szybko zmieni obraz tradycyjnej sprzedaży agencyjnej.

Bardzo istotna jest również szybkość komunikacji z użytkownikami Internetu, co ma szczególnie duże znaczenie w sezonie letnim przy sprzedaży ofert Last Minute.

Serwisy grupujące kilka biur podróży proponują także kompleksowe pakiety wakacyjne dla wszystkich kategorii wypoczynku: od tanich wyjazdów rodzinnych po luksusowe wakacje. Obecnie około 85 milionów osób na świecie przegląda lub rezerwuje usługi turystyczne. 52 miliony internautów wykorzystuje wortal turystyczne do planowania swoich wakacji. Serwisy turystyczne należą do najczęściej odwiedzonych miejsc w Sieci, w USA aż 17,5 miliona osób dokonało zakupu usługi turystycznej online przez Internet, a w tym roku liczba rezerwacji wzrosła o kolejne kilka milionów. Turystyka w Internecie to prawdziwy biznes, którego już nie sposób lekceważyć.

[kzniki.cos.pl](http://kzniki.cos.pl) - darmowe liczniki na strony WWW.

[www.bundesliga.pl](http://www.bundesliga.pl) - wszystko o niemieckiej lidze piłki nożnej.

[cm.przystanek.com.pl](http://cm.przystanek.com.pl) - strona dla fanów Championship Managera.

[www.dachb.prv.pl](http://www.dachb.prv.pl) - kolejny zin i-netowy.

[www.gpatorn.w.pl](http://www.gpatorn.w.pl) - strona dotycząca serii gier GTA.

[www.gry.jest-ok.pl](http://www.gry.jest-ok.pl) - serwis o grach komputerowych, prowadzony przez siłą młodą ekipę.

[www.nhl.gamez.pl](http://www.nhl.gamez.pl) - miłośnicy hokeja i gier spod szyldu EA, traktujących o lidze NHL, znajdą tutaj co nieco dla siebie.

[www.snoopy.hs.pl](http://www.snoopy.hs.pl) - fistaszki (wraz z Snoopym), czyli bohaterowie z kreskówki i świetnych komiksów.

[net666.republika.pl](http://net666.republika.pl) - strona poświęcona Tolkienowi, chyba nie trzeba tłumaczyć, kto zaczął?

[www.k44.hs.pl](http://www.k44.hs.pl) - strona o zespołie Kaliber 44.

[www.lostak.prv.pl](http://www.lostak.prv.pl) - losie są wśród nas... ale tym razem strona o tych zwierzątkach.

[www.jorgelajrealms.prv.pl](http://www.jorgelajrealms.prv.pl) - polska strona o świecie grze Forgotten Realms.

[www.bg2.bms.hs.pl](http://www.bg2.bms.hs.pl) - WWW z opisami broni z gry Baldurs Gate II.

[sagala.miofizje.com](http://sagala.miofizje.com) - link do tej strony mówi wszystko.

[www.swat.mecena.pl](http://www.swat.mecena.pl) - największa polska strona o grze Swat 3.

[www.trunixdbzone.republika.pl](http://www.trunixdbzone.republika.pl) - Dragoobooooooooo Baaaaaaall.

[www.btc.pl.prv.pl](http://www.btc.pl.prv.pl) - dla fanów Britney Spears.

[www.zielkowie.lig.pl](http://www.zielkowie.lig.pl) - o Aztekach, ich historii, kulturze itd.

[f1.worlds.pl](http://f1.worlds.pl) - prawie wszystko o Formule 1. Bardzo dobry design!

[www.warsawcad.pl](http://www.warsawcad.pl) - warszawska scena Hip-hopowa.

[www.nirc32bit.prv.pl](http://www.nirc32bit.prv.pl) - strona o IRC-u i wszystkim, co się z nim wiąże.

[www.odworld.prv.pl](http://www.odworld.prv.pl) - jeden z nielicznych polskich serwisów o świecie Oddworld i kultowym Abe'iu. Pomysłowy design!

[www.azone.prv.pl](http://www.azone.prv.pl) - obszerny serwis tylko dla miłośników gier przygodowych.

[www.puleh.prv.pl](http://www.puleh.prv.pl) - polski Hip-hop. Wiadomości o imprezach, nowych płytach, demówki i inne katalageryjki - katalog stron (wraz z każdym linkiem, screenem) i wyszukiwarka.

[www.bmboy.com.pl](http://www.bmboy.com.pl) - serwis o programowaniu m.in. w Assemblerze, Pascalu, C++.

[www.pas2001.prv.pl](http://www.pas2001.prv.pl) - Pascal, Pascal i jeszcze raz Pascal.

[www.difabio2arena.prv.pl](http://www.difabio2arena.prv.pl) - dla miłośników drugiej odsłony Diablo.

[www.mylink.pl](http://www.mylink.pl) - niekomercyjny portal... no to hardcore :-)

[www.pre-paid.pl](http://www.pre-paid.pl) - strona o bardzo popularnej w niektórych województwach usłudze, czyli Pre-Paid.

[starkrekul.com.pl](http://starkrekul.com.pl) - jesteśmy jednością. A więc Borg z tobą synu i w duża! :-)

[wolkan.startrek.pl](http://wolkan.startrek.pl) - ambasada Wolkana, czyli kolejny сайт traktujący o Star Treku.

[www.swiatdvd.prv.pl](http://www.swiatdvd.prv.pl) - filmy na DVD.

[www.cheater.prv.pl](http://www.cheater.prv.pl) - kody, solve, trenerzy... czyli coś dla chciwców.

[at.bln.pl](http://at.bln.pl) - strona domowa maga @t.

[www.gospoda.prv.pl](http://www.gospoda.prv.pl) - Diablo II... i to cały komentarz.



# Pentium 4 Grand Prix

## czyli... imprezy w Imprezach!

Przy okazji recenzowania Pro Rally 2001, symulatora samochodów rajdowych (Ubi Soft/LEM), zapraszaliśmy was na Pentium 4 Grand Prix, serię imprez, jakie miały miejsce w centrach handlowych w 23 miastach całej Polski od 24 marca do 10 czerwca, a których patronem medialnym (jednym z, by być uczciwym) było CDA. Imprezy te, rozgrywane pod hasłem: "cztery światowe symbole prędkości - Intel 4, komputery Fujitsu Siemens, Subaru i Wirtualna Polska - razem" i w istocie będące niczym innym jak prezentacjami multimedialnymi wymienionych marek, przyjęły niecodzienną dla takich, a niezwykle atrakcyjną dla nas graczy formę - turnieju Pro Rally 2001. Turnieju nie było jakiego, bo przeprowadzane w sprzężonych z wyposażonym w P4 systemem komputerowym Fujitsu-Siemens oryginalnych Subaru Impreza WRX, czyli szosowej wersji samochodu rajdowego Krzysztofa Hołowczyca!

Jacek "Gemini" Smoliński

**Chcesz wiedzieć więcej?**  
Szczegółowe informacje na temat P4GP wraz z listami wyników i, naturalnie, triumfatorów znajdziesz pod adresem <http://www.pentium4-gp.wp.pl/>



punkcie obsługi technicznej imprezy (pracownicy Wirtualnej Polski) zostajesz poproszony o zajęcie miejsca w samochodzie (gulp!). Zapadasz się w sportowy kubekowy fotel, opierasz nogi na pedałach i sięgasz po kierownicę (komplet Logitech). Przed tobą, nad maską samochodu zawieszono 42-calowy ekran plazmowy (Fujitsu), na nim widzisz bramkę startową odcinka Nowej Zelandii z Pro Rally 2001 generowaną przez komputer Fujitsu-Siemens. Po kilku spokojnych oddechach i parokrotnym muśnięciu pedału gazu tylko po to, by posłuchać, jak ryczy zestaw pięciu głośników plus subwoofer (ponownie Fujitsu) dajesz znak siedzącemu obok "pilota wi" i... startujesz! Świat na zewnątrz przestaje istnieć - liczy się tylko samochód, tor i czas!... Wspaniałe, prawda? Niestety, są również złe strony: jechać można tylko raz. Tzn. nie ma przeciwwskazań, o ile obsługa zezwoli, by przejechać się kilkukrotnie, jednak ważnym rezultatem zawsze będzie ten pierwszy... Ech.



Jak nam poszło? No cóż, uwzględniając, że pierwsze miejsce i względy zgromadzonych w salonie pięknych kobiet zdobył nie kto inny, jak nasz redakcyjny rajdowiec - Alex Olszewski - nie najgorzej! :) Alowi część i chwała tym większa, że Pro Rally 2001 widział pierwszy raz na oczy! (No, po prawdzie to widział wcześniej, grał jednak po raz pierwszy...)



Nie dosyć na tym - kolejne, drugie miejsce i co za tym idzie: srebrny medal przypadł w udziale również innemu dobrze znanemu wam maniakowi wirtualnych czterech kółek - Przemkowi "Tigesowi" Ostrowskiemu, niegdyś CDA, aktualnie z zaprzyjaźnionego PC Formatu. Uplasowaliśmy się tym samym na medalowych pozycjach a syfifikacji ogólnej dziennikarzy, chłopaki zaszyfowali sobie miejsce w wielkim Finale! Biorąc zaś pod uwagę, że jak dotąd jedynie Roos z Resetu (pozdrawiamy :) przejechał ten odcinek szybciej, jest spora szansa, że championem całej imprezy zostanie nasz mały Aleksik bądź Tiges! Dawajcie, guz! :)

Wróćmy jednak do samego Pentium 4 Grand Prix. Ciekawie prezentują się statystyki całego P4GP: organizatorzy szacują, że za kierownicami Subaru zasiadnie ok. 12 000 wirtualnych kierowców, którzy "w trakcie całej imprezy przejadą łącznie 36 000 kilometrów, czyli dystans ponad 3 razy dłuższy, niż czeka uczestników rajdu Paryż - Dakar, i 60 razy dłuższy od rajdu Monte Carlo. Na trasie rajdowej o długości 36 tysięcy kilometrów wszyscy kierowcy zużyłoby około 4800 opon i 21 000 litrów benzyny!" Tu żaden komentarz nie jest potrzebny. Oby jak najwięcej takich prezentacji.

Tymczasem czekamy na finał.

Nie zawiedźcie nas, chłopaki! :)

PS Jeszcze jedno, nie pytajcie o mój wynik - uwielbienie dla joyów i wyinkająca z niego niechęć do kierowców zemdliły się straszliwie. Nie byłbym jednak - warto nadmienić - ostatni. Zresztą, w drugim, niestety nierejestrowanym już przejeździe miałem fantastyczny czas, na głowę bijący wszystkie pozostałe!... Szkoda, że nikt prócz mnie tego nie widział!... :P



# DOBRODZIEJSTWO INWENTARZA

Zaiste, powiadam, dziwne są czasem okoliczności, w jakich - bez żadnej na to chęci - się znajdujemy.

EuGeniusz Dębski

Oto kupujesz, człowieku, mleko, a tam - w środku - woda. Jeśli się nie wykazałeś przemysłowością, toś kiep, bo tylko wyładowałeś się na kasjerce w sklepie i wylałeś jej tę rzezoną wodę na głowę, a ona otarła wilgoć i za ten karton otrzymała terenowy zestaw do anteny satelitarnej albo kino domowe i dwustu widzów na dodatek, albo zestaw przypraw podczas akcji "Gdzie kucnarzy sześć, tam idź przez wieś, w zbożu Moskal stoi". I - łup! Mercedes klasy C jak malowanie. Nic, że musisz zabulić 15 tysiąków ubezpieczenia, Twoje zmartwienie.

Także wybierając się na mecz piłkarski, możesz, a właściwie musisz liczyć się z tym, że drużyna, której kibicujesz (sameś se winien!), przegra. Prócz tego liczyć się z tym, że możesz dostać w tytę, w papę, w ryj, w kina, kopa, blachę, z czołka, z głana, łańcuchem, cepem czy kamieniem. To taki zestaw promocyjno-tradycyjny.

Kupujesz, azali, komputer, bracie i siostrze, i to dopiero jest nieszczenie. Bo najpierw musisz się przebić przez - jak to było w moim przypadku - przez AT, 286, 386, 486, P65 aż do Celerona, za każdym razem dodając coś, co miało ułatwić i w ostatecznym rozrachunku ułatwiało życie. Ale ile przy tym było radości i stresów! I DOS, i NC, i Lufikiki, w końcu... Potem, po załatwieniu spraw hardware'owych, docierasz do sedna, czyli do software'u. To jest pole do popisu i ugor na twoją głowę.

Jak już to wszystko przeorzesz, jak już twój komputer jako tako hula i już odrzuciłeś te pozorne ułatwienia, i już poznałeś te dobre, wierne i potrzebne, kiedy już ci się wydaje, że możesz świat do góry nogami - pojawia się jakiś dupek, który tyknął minimum wiedzy informatycznej i albo odnawia starego, albo wymyśla nowego i pcha w nośniki i w Sieć wirusa... To jest to tytułowe dobrodziejstwo inwentarza. To dostajesz do kompletu z komputerem.

A dlaczego nie używa się zwrotu "złodziejstwo inwentarza"? Tylko tak płacziwie-ironicznie?

Za każdym razem przy okazji nowego zaleństwa, jeśli udaje mi się uniknąć infekcji i pozostać względnie spokojnym, zastanawiam się od nowa i na nowo, kim są ci

twórcy nowej zarazy. Trudno to wszystko zwalić na frustrację pokolenia. Sfrustrowani to mogą być kibole czy tyśi z body construction club & center: ci pierwsi pochodzą z dołów, czyli z bloków, drugim brakuje na biało i nawozy fosfatowe do budowy ciała. To rozumiem. Ale mają oni ażali tyle wieczy, by skonstruować wirusa? Skąd niby? Gdzie to trzymają, przecież nie w tych małych czerepkach.

A skoro to nie oni, tylko inni wyposażeni w umysły i maszyny, to czym posiadacze nowoczesnych, lepszych od tych zainstalowanych na Discovery, maszyn mogą być sfrustrowani? Może ojciec zabrał komórkę, matka ciągle w pracy, siostra słucha Natalki, brat skasował najlepsze empeki... Powodów może być tysiąc.



Może zważyć wszystko na naturę? Przyjąć, że autorzy wirusów to sami niscy, łysi i rudzi, krościaci, garbaci, jakający się i sepiący, zezowaci pesymiści. Im już świat niczego nie może zaoferować, nic im się nie podoba i oni nikomu. Więc skoro sami nie mogą się życiem cieszyć, to i innym naplują do zupy. I co gorsza, nie chodzą do psychoanalityków. A powinni. Myślę sobie: to by było fajne, gdyby podłoże zjawiska było tak łatwe do zdefiniowania. Powód - skutek. Ale tak nie jest. Owszem, zdarza się - uwielbiający Lennona facet strzela do idola. Ale to już jest wynaturzenie w zbroczeni. Czy mamy do czynienia z czymś takim i na polu wirusologii stosowanej?... Raczej nie. Zresztą wtedy byłoby łatwo wyeliminować ich z życia - aresztować wszystkich rudyh jakaków i po kłopotcie.

Musi być co innego. Może komfort popęniania zbrodni? Bezkarność, pozorna przecież, jest pierwszym, co przychodzi do głowy. Problemem jest tylko wyhodowanie wirusa czy zmodyfikowanie starego. Bo potem najsłodsze jest właśnie to, jak sądzę zapuszczenie go w przekonaniu o bezkarności i czekanie na wyniki. Na podobity grozą głos redaktora "Teleexpressu": "Nowy wirus dziesiątkuje bazy danych banków i domowych pecetów!", na do-

czyli chichocze i kąsa paznokcie z emocji, ale się jaja udały! Oczywiście, jeśli zapytasz potem takiego: jak się mają nasze transfery do światowych, to powie, że fatalnie, że łąca, że serwery, że korki i awarie... Oczywiście, to też, Ale jeśli sam jeździsz po autostradach i rozlewasz na nich dla jaj olej, to nie miej pretensji, że inny cymbał ma podobne poczucie humoru i wysypuje na zakrętach gwoździe.

To jest działanie infantylne, przynajmniej każdy, kto już wyrósł z moralnych i intelektualnych krótkich gatek. Motywacja do żartu i sam dowcip jest takiego samego autoramentu... przepraszam za trudne dla żartusiów słowo, użyję innego... poziomu - takiego samego poziomu, co napisanie na świeżo pomalowanej ścianie klątki schodowej słowa na cztery litery trzema zresztą literami. To jest ten sam poziom, który obserwujesz, czytelniku, na czacie, kiedy do pokoju wpada jakiś podminowany idiota i pisze czerwonymi kapitalikami: "Cześć pedały i dziwki! Jak tam wasze dopyty!". To jest ten sam rodzaj sztuki undergroundowej, który widzimy w mobilnych salonach awangardowego 3D, w tramwajach i autobusach, których szyby noszą ślady działania amatorów grafiki i rzeźby w lodzie.

To jest wypisz, wymaluj to samo, co przejechanie gwoździem po karoserii przesadnie lśniącego nowizna samochodu.

To jest twoja żółć.

To jest twoja robota. Przyjrzyj się jej dobrze. Oceń.

To jest oznaka twojej słabości.

Bo na nic lepszego cię nie stać.

Możesz tylko kawałek rynsztoka, który nosisz w swojej duszy, wylać, wyrzucić, przykleić do czegoś innego, podrzucić komuś innemu. Coś obświnić.

Nasikaj sąsiadowi na wycieraczkę.

Albo...

Aż się boję proponować...

Pomyśl trochę?...





# Słońce świeci, cieszą się dzieci...

...bo wakacje już o włos. Więc i humor pewnie zwiększyłeś? Jeśli tak, to lektura tejże rubryki powinna doprowadzić was do, hm, szczytu radości, co samo w sobie niczym złym nie jest. A jak jesteście w dołku z powodu nie do końca pomyślnie kończącego się roku szkolnego... to tym bardziej polecam ten dział. I co się będziecie przejmować, najwyżej o rok później wezmą was do wojska, a i będziecie najstarsi w klasie :)). Dobra, już nic nie mówię... życzę jeno kłapania paszczą przez minimum kwadrans dziennie przez następne dwa miesiące.

## Nalepki na produktach

Jeżeli nie wierzysz, że ludzkości grozi zagłada przez głupotę, to masz tu kilka przykładów naklejek ostrzegawczych z różnych produktów:

1. Na suszarce do włosów firmy Sears: "Nie używać podczas snu". (Nawet się komentować nie chce.)

2. Na woreczku pewnych chipsów: "Możesz być zwycięzcą! Udział w konkursie nie wymaga zakupu. Szczegóły wewnątrz". (Najwyraźniej oferta skierowana do złodziei sklepowych.)

3. Na pudełku zupy Dial: "Sposób użycia: jak zwykłą zupę". (Poważnie?!)

4. Na niektórych mrożonkach firmy Swanson: "Zalecany sposób przyrządzania: rozmrozić". (Ale tylko "zalecany", a nie "jedyne".)

5. Na deserze Tiramisu, na SPODZIE pudełka: "Nie odwracać do góry dnem". (...Aaaa! Za późno!)

6. Pudding firmy Marks & Spencer: "Produkt będzie gorący po podgrzaniu". (Niesamowicie, jak to się dzieje, nieprawdaz?)

7. Na pudełku od żelazka Rowenta: "Nie prasować ubrań na ciebie". (A ile można w ten sposób zaoszczędzić czasu!)

8. Na leku przeciw kaszlowi dla dzieci: "Nie prowadzić samochodu ani nie obsługiwać urządzeń mechanicznych po zażyciu preparatu". (Ile to mniej byłoby wypadków budowlanych gdyby te 5-letnie dzieci nie obsługiwały dźwигów.)

9. Na tabletkach nasennych Nyto: "Uwaga: może powodować senność". (Taką mam nadzieję...)

10. Na większości pudełek lampek choinkowych: "Wyłącznie do użytku w pomieszczeniu zamkniętym lub na zewnątrz". (A jest jeszcze jakaś inna możliwość?)

11. Na japońskim robocie kuchennym: "Nie używać w celu innego użycia". (Nie sposób się z tym nie zgodzić.)

12. Na orzeszkach ziemnych Sainsbury's: "Uwaga: zawiera orzeszki!".

(Przerywamy program w celu nadania tej ważnej wiadomości.)

13. Na pudełku orzeszków podawanym na liniach lotniczych American Airlines: "Instrukcja: 1. Otworzyć pudełko, 2. Jeść orzeszki" (3. Latać liniami LOT-u?)

14. Na kostiumie Supermana dla dzieci: "Włożenie tego kombinezonu nie umożliwia ci latania". (Ktoś wytoczył im proces czy co?)

15. Na szwedzkiej pile mechanicznej: "Nie zatrzymywać łańcucha za pomocą rąk bądź genitaliów". (Czyżby ktoś próbował? I nie pisze, że nogami nie można...)

16. W barze w pewnym szwedzkim hotelu: "Panie prosimy o nie rodzenie dzieci w barze". (Co się tam musiało wydarzyć?)

## Matematyka uczyć

bystry mężczyzna + bystra kobieta = romans  
bystry mężczyzna + głupia kobieta = miłość  
głupi mężczyzna + bystra kobieta = małżeństwo  
głupi mężczyzna + głupia kobieta = ciąża

## Rachunek zakupów

Mężczyzna zapłaci dwa razy tyle, ile warta jest rzecz, której potrzebuje. Kobieta zapłaci dwa razy mniej, niż warta jest rzecz, której nie potrzebuje.

## Kochany synku

Piszę do ciebie powoli, bo wiem, że nie umiesz szybko czytać. U nas wszystko w porządku. Twój ojciec dostał nową, miłą pracę. Ma pod sobą 500 ludzi - ścina trawę na cmentarzu. Ja byłam u lekarza trzy dni temu. Twój ojciec poszedł ze mną. Lekarz włożył mi w usta małą tubę i kazał nic nie mówić przez 10 minut. Ojciec zaproponował, że odkupi od niego tę tubę. Twoja siostra dziś rano urodziła dziecko. Niestety nie wiem, czy to chłopiec, czy dziewczynka więc - nie wiem, czy zostaje wujkiem, czy ciocią. Tydzień temu twój wujek - Krzysiek - utopił się w kąpieli, w gorzelni. Trzech kolegów z pracy próbowało go wyciągnąć, ale on dzielnie się broił. Postanowiliśmy dokonać kremacji

jego zwłok. Pożar gaszono przez pięć dni. W tym tygodniu padało u nas tylko dwa razy. Pierwszy raz przez 3 dni, a drugi przez 4.

Całuję cię mocno, Mama.

PS Miałam ci do tego listu włożyć 100 zł, ale niestety już zakleiłam kopertę.



## Prawnicy

Oto oryginalne w 100%, w formie i treści, pytania amerykańskich prawników zadawane naocznym świadkom. Dialogi, jakich nie spotkacie nawet w Ally McBeal.

Czy to prawda doktorze, że jeżeli ktoś umrze we śnie, to dowie się o tym dopiero rano?

Ile lat ma pański dwudziestoletni syn?

Czy był pan obecny, kiedy zrobiono panu zdjęcie?

Czy on pana zabił?

Jak daleko od siebie znajdowały się samochody w chwili zderzenia?

Był pan tam, dopóki pan nie wyszedł, czy to prawda?

Ile razy popełniła pani samobójstwo?

P: Doktorze, czy zanim pan rozpoczął sekcję, sprawdził pan puls?  
O: Nie.  
P: Ciśnienie?  
O: Nie.

P: Sprawdził pan, czy pacjent oddycha?  
O: Nie.

P: Czyli istnieje prawdopodobieństwo, że pacjent żył, kiedy rozpoczął pan sekcję?  
O: Nie.

P: Na jakim podstawie pan to twierdzi, doktorze?  
O: Ponieważ jego mózg znajdował się w słoju leżącym na moim biurku.

P: Czy mimo wszystko pacjent mógł wciąż być żywy?  
O: Ależ oczywiście! Możliwe jest, że wciąż żył i praktykował gdzieś prawo!

P: Ona ma trójkę dzieci, tak?  
O: Tak.

P: Ile jest chłopców?  
O: Żadnego.

P: A są jakieś dziewczynki?

P: Powiedział pan, że schody prowadziły w dół - do piwnicy?  
O: Tak.

P: A czy te schody prowadziły też do góry?

P: Co przerwało pańskie pierwsze małżeństwo?  
O: Śmierć.

P: A czyja śmierć?

P: Czy może pani opisać podejrzanego?  
O: Był średniego wzrostu i miał brodę.

P: To była kobieta czy mężczyzna?

P: Ile sekcji przeprowadził pan na zwłokach, doktorze?  
O: Wszystkie moje sekcje były przeprowadzone na zwłokach!

P: All your responses must be oral, OK? What school did you go to?  
O: Oral.

P: Pamięta pan, o której rozpoczęła się sekcja?  
O: Sekcja zaczęła się o 20.30.

P: I pan Dennington już wtedy nie żył?  
O: Nie, siedział na stole i zastanawiał się, dlaczego robię mu sekcję!

P: Czy jest pan w stanie oddać próbkę moczu?  
O: Od urodzenia, Wysoki Sądzie!

P: Czy jest pan w stanie oddać próbkę moczu?  
O: Od urodzenia, Wysoki Sądzie!

P: Czy jest pan w stanie oddać próbkę moczu?  
O: Od urodzenia, Wysoki Sądzie!

P: Czy jest pan w stanie oddać próbkę moczu?  
O: Od urodzenia, Wysoki Sądzie!

P: Czy jest pan w stanie oddać próbkę moczu?  
O: Od urodzenia, Wysoki Sądzie!

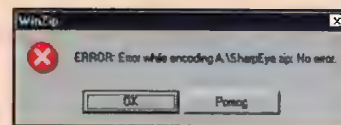
P: Czy jest pan w stanie oddać próbkę moczu?  
O: Od urodzenia, Wysoki Sądzie!

P: Czy jest pan w stanie oddać próbkę moczu?  
O: Od urodzenia, Wysoki Sądzie!

P: Czy jest pan w stanie oddać próbkę moczu?  
O: Od urodzenia, Wysoki Sądzie!

P: Czy jest pan w stanie oddać próbkę moczu?  
O: Od urodzenia, Wysoki Sądzie!

P: Czy jest pan w stanie oddać próbkę moczu?  
O: Od urodzenia, Wysoki Sądzie!



ON:

1. wrzeszczy: "o @#\$%!!!"

2. odsuwa rękę jak najdalej, bo nie może znieść widoku krwi

3. woła o pomoc

4. (w tym czasie tworzy się na dywanie mała plamka krwi)

5. musi usiąść, bo nagle dziwnie się poczuł (w tym czasie nadchodzi pomoc, czyli ONA)

6. łamiącym się głosem wyjaśnia, że o mało nie stracił ręki

7. odmawia przyklejenia plastra, bo "na taką ranę jest stanowczo za mały"

8. kurczowo ściskając palec, sprawdza w Encyklopedii Zdrowia, ile krwi może stracić dorosły człowiek, a mimo to przeżył (w tym czasie ONA leci do apteki po większy plaster)

9. z mężną miną znosi naklejanie plastra

10. prosi o duży stek na kolację, aby przyspieszyć tworzenie się czerwonych ciałek krwi

11. ostrożnie kładzie nogi na stoliku (w tym czasie ONA smaży stek)

12. stwierdza, że przydałoby się kilka piw, aby usmierzyć ból

13. odkleja plaster, by zobaczyć, czy rana jeszcze krwawi (w tym czasie ONA jedzie po piwo)

14. tak długo kombinuje przy plastrze, że znowu zaczyna lecieć krew

15. zarzuca jej, że nie umie opatrzyć rany

16. wdycha i jęczy, kiedy ona odkleja stary i nakleja nowy plaster

17. stwierdza, że dziś wieczorem musi zrezygnować z pracy w domu, ale za to całkiem przypadkiem w TV leci mecz Pucharu Europy w piłce nożnej (w tym czasie ONA trze plamę na dywanie zmywa-czem)

18. w nocy kilka razy wstaje do łazienki, aby sprawdzić, czy nie tworzy się wokół rany zakażenie

19. z tego powodu następnego dnia jest zmęczony i rozdrażniony

20. zwałnia się z pracy dwie godziny wcześniej, żeby pójść do lekarza i potwierdzić, że nie wdało się zakażenie

21. w pracy kradnie potajemnie temblak z apteczki w pokoju sanitarnym

22. prosi miłą koleżankę o zabandażowanie i napawa się jej współczuciem

23. podniesiony na duchu idzie z kolegami do knajpy wieczorem i na pytania opowiada: "EEEE, TO DROBIAZG, NIE MA O CZYM MÓWIĆ!"

24. w nocy kilka razy wstaje do łazienki, aby sprawdzić, czy nie tworzy się wokół rany zakażenie

25. zwałnia się z pracy dwie godziny wcześniej, żeby pójść do lekarza i potwierdzić, że nie wdało się zakażenie

26. w pracy kradnie potajemnie temblak z apteczki w pokoju sanitarnym

27. prosi miłą koleżankę o zabandażowanie i napawa się jej współczuciem

28. podniesiony na duchu idzie z kolegami do knajpy wieczorem i na pytania opowiada: "EEEE, TO DROBIAZG, NIE MA O CZYM MÓWIĆ!"

29. w nocy kilka razy wstaje do łazienki, aby sprawdzić, czy nie tworzy się wokół rany zakażenie

30. zwałnia się z pracy dwie godziny wcześniej, żeby pójść do lekarza i potwierdzić, że nie wdało się zakażenie

31. w pracy kradnie potajemnie temblak z apteczki w pokoju sanitarnym

32. prosi miłą koleżankę o zabandażowanie i napawa się jej współczuciem

33. podniesiony na duchu idzie z kolegami do knajpy wieczorem i na pytania opowiada: "EEEE, TO DROBIAZG, NIE MA O CZYM MÓWIĆ!"

34. w nocy kilka razy wstaje do łazienki, aby sprawdzić, czy nie tworzy się wokół rany zakażenie

35. zwałnia się z pracy dwie godziny wcześniej, żeby pójść do lekarza i potwierdzić, że nie wdało się zakażenie

36. w pracy kradnie potajemnie temblak z apteczki w pokoju sanitarnym

37. prosi miłą koleżankę o zabandażowanie i napawa się jej współczuciem

38. podniesiony na duchu idzie z kolegami do knajpy wieczorem i na pytania opowiada: "EEEE, TO DROBIAZG, NIE MA O CZYM MÓWIĆ!"

39. w nocy kilka razy wstaje do łazienki, aby sprawdzić, czy nie tworzy się wokół rany zakażenie

40. zwałnia się z pracy dwie godziny wcześniej, żeby pójść do lekarza i potwierdzić, że nie wdało się zakażenie

41. w pracy kradnie potajemnie temblak z apteczki w pokoju sanitarnym

42. prosi miłą koleżankę o zabandażowanie i napawa się jej współczuciem

43. podniesiony na duchu idzie z kolegami do knajpy wieczorem i na pytania opowiada: "EEEE, TO DROBIAZG, NIE MA O CZYM MÓWIĆ!"

44. w nocy kilka razy wstaje do łazienki, aby sprawdzić, czy nie tworzy się wokół rany zakażenie

45. zwałnia się z pracy dwie godziny wcześniej, żeby pójść do lekarza i potwierdzić, że nie wdało się zakażenie

46. w pracy kradnie potajemnie temblak z apteczki w pokoju sanitarnym

47. prosi miłą koleżankę o zabandażowanie i napawa się jej współczuciem

48. podniesiony na duchu idzie z kolegami do knajpy wieczorem i na pytania opowiada: "EEEE, TO DROBIAZG, NIE MA O CZYM MÓWIĆ!"

49. w nocy kilka razy wstaje do łazienki, aby sprawdzić, czy nie tworzy się wokół rany zakażenie

50. zwałnia się z pracy dwie godziny wcześniej, żeby pójść do lekarza i potwierdzić, że nie wdało się zakażenie

51. w pracy kradnie potajemnie temblak z apteczki w pokoju sanitarnym

52. prosi miłą koleżankę o zabandażowanie i napawa się jej współczuciem

53. podniesiony na duchu idzie z kolegami do knajpy wieczorem i na pytania opowiada: "EEEE, TO DROBIAZG, NIE MA O CZYM MÓWIĆ!"

54. w nocy kilka razy wstaje do łazienki, aby sprawdzić, czy nie tworzy się wokół rany zakażenie

55. zwałnia się z pracy dwie godziny wcześniej, żeby pójść do lekarza i potwierdzić, że nie wdało się zakażenie

56. w pracy kradnie potajemnie temblak z apteczki w pokoju sanitarnym

57. prosi miłą koleżankę o zabandażowanie i napawa się jej współczuciem

58. podniesiony na duchu idzie z kolegami do knajpy wieczorem i na pytania opowiada: "EEEE, TO DROBIAZG, NIE MA O CZYM MÓWIĆ!"

59. w nocy kilka razy wstaje do łazienki, aby sprawdzić, czy nie tworzy się wokół rany zakażenie

60. zwałnia się z pracy dwie godziny wcześniej, żeby pójść do lekarza i potwierdzić, że nie wdało się zakażenie

61. w pracy kradnie potajemnie temblak z apteczki w pokoju sanitarnym

62. prosi miłą koleżankę o zabandażowanie i napawa się jej współczuciem

63. podniesiony na duchu idzie z kolegami do knajpy wieczorem i na pytania opowiada: "EEEE, TO DROBIAZG, NIE MA O CZYM MÓWIĆ!"

64. w nocy kilka razy wstaje do łazienki, aby sprawdzić, czy nie tworzy się wokół rany zakażenie

Łóżko nie może wisieć za oknem.

Kobietom nie wolno jeść czekoladek w środkach publicznego transportu.

Nie wolno jeść siekanych pierożków w Boże Narodzenie.

Chłopcy w wieku poniżej 10 lat nie mogą oglądać nagich manekinów.

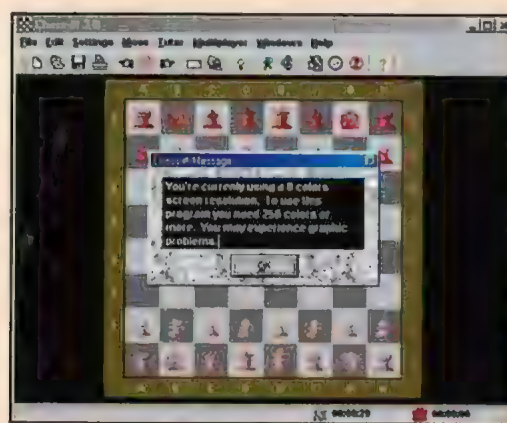
Nielegalne jest pozostawienie bagażu bez dozoru.

Podnoszenie (zbieranie) porzuconych bagażu jest aktem terroryzmu.

Ci, którzy chcą oglądać telewizję, muszą kupić specjalną licencję.

Członkowi Izby Gmin nie wolno do niej wejść w zbroi.

Jeśli parowóz jedzie drogą, musi przed nim biec człowiek, w ciągu dnia z czerwono flagą, w nocy z czerwono świecącą latarnią, tak by ostrzegać przechodniów.



Parowozom na drogach nie wolno jeździć więcej niż 4 mile na godzinę.

Dopuszczalne jest, by mężczyzna sikać publicznie, ale tylko wtedy, jeśli dzieje się to na tylnym kole (błotniku?) samochodu, a prawa ręka mężczyzny dotyka samochodu.

Spanie z małżonkiem królowej jest zdradą i grozi za to kara śmierci (uniemożliwione w 1998 r.).

Naklejenie znaczka pocztowego z wizerunkiem królowej do góry nogami uważane jest za zdradę.

W Chester

Do Walijczyka można strzelać w tym mieście tylko z łuku i tylko po północy.

W hrabstwie Hereford

Do Walijczyka nie wolno strzelać z łuku w niedzielę w okolicy katedry.

W Liverpoolu

Kobiecie nie wolno występować topless publicznie, chyba że jest sprzedawczynią w sklepie z tropikalnymi rybami.

W hrabstwie York

Wyłączając niedziele, wolno strzelać do Szkotów z łuku.

## AUSTRALIA

Kara dożywocia to 25 lat odsiadki.

Dzieci nie mogą kupować papierosów, ale mogą je palić.

Nie wolno zostawiać kluczyków w niepilnowanym samochodzie.

Nie wolno chodzić po ulicach w czarnym ubraniu, w filcowych butach i z twarzą wysmarowaną czarną pastą do butów, gdyż to są atrybuty (narzędzia) wimywacza.

Nie wolno chodzić prawą stroną ścieżki.

Regulacje Australijskiego Urzędu Komunikacji - twój modem nie może zgłosić się po pierwszym dzwonku telefonu, jeśli tak się stanie, kara wynosi 12 000\$. Jest to rozporządzenie z 1991 roku.

Bary muszą udostępniać gościom stajnię dla ich koni, musi być w niej woda i pokarm dla zwierząt.

Tylko licencjonowani elektrycy mogą wymieniać spalone żarówki, kara za przekroczenie tego zakazu to 10 funtów.

Nielegalne jest noszenie różowych kalessów (majtek?) w niedzielę po południu.

Kto chce wejść na plażę w Brighton Beach, musi założyć kostium kąpielowy sięgający od szyi do kolan.

## TAJLANDIA

Nie wolno opuścić domu bez bielizny.

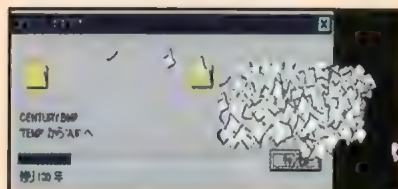
Musisz mieć założoną koszulę, gdy prowadzisz samochód.

Zapłacisz karę 600\$ za wyrzucenie gumy do żucia na chodnik, jeśli nie zapłacisz - pójdziesz do więzienia.

**Bezpośrednia transmisja z zawodów w skokach narciarskich ze skoczni w Obersdorfie:**

Dzień dobry państwu, witam wszystkich w drugim dniu zawodów skoków narciarskich z mamuciej skoczni w słonecznym Obersdorfie. To słońce w dniu wczorajszym okazało się zwodnicze dla naszego zawodnika - Eugeniusza Mrugały. Pan Eugeniusz nieopatrznie położył swoje szkła kontaktowe na mapie miasta i niestety nastąpił samozapłon. Mrugała próbował dotrzeć na miejsce zawodów na własną rękę. Trener odnalazł go w barze z piwem i zimnymi zakąskami. Dziś jednakże wszystko jest już w porządku dzięki naszemu masażystce, który robił Mrugałemu okłady z lodu i dzięki temu ujrzyć państwo naszego młodego zakopiańczyka na rozbiegu. Chciałbym państwu przypomnieć, że rekord skoczni w Obersdorfie to 135 metrów. Rekord życiowy Mrugały to 65 metrów bez wywrotki i wykopyrtnięcia się w zaspę. Niemniej Mrugała to za-

wodnik bardzo bojowy i ambitny, choć dość roztrzepany. W zawodach o puchar Podhala Mrugała skakał z kijami narciarskimi, a w mistrzostwach Polski razem ze swoją narzeczoną Brunhildą Przepych. Mrugała całował się z nią na rozbiegu na pożegnanie. Nieszczęśliwie mroź sprawił, że nasz zawodnik przymarzył do narzeczonej i w momencie startu musiał pojechać razem z nią. Chyba tylko dzięki temu uzyskał najlepszy rezultat i wygrał zawody, bowiem tuż przed lądowaniem jego narzeczoną zaważyła o kosodrzewinę. A oderwanie się od niej dało Mrugałi w rezultacie tak duże przyspieszenie, że przeleciał o 5 metrów dalej niż najlepszy ze skoczków... przerywam, bo na starcie staje... tak, to Mrugała, ten charakterystyczny, czerwony kask z pomponem... widzicie Państwo na zbliżeniu, jak naciąga gogle... oj, niech tak mocno nie naciąga... no i stało się... puścił... prosto w twarz... tak, to musiało boleć... ale trener już się nim zajął i cuci go



razem z masażystą... No, stanął na nogi... ale tyłem do rozbiegu... nie ma proszę państwa strachu, już go przestawiają. Zapaliło się z elone światło... ale Mrugała nie chce jechać... zaparł się i trzyma barierki... No tak, na tak wysokim obiekcie jeszcze nie skakał... masażysta gryzie Mrugałę w rękę... nasz zawodnik jest ambitny... trzyma się dalej... teraz do naszych szkoleniowców dołączyli inni nar





# Pomocna Dłoń



**Jak zawsze na łamach tylko część ogłoszeń - całość macie na CD (w Extras). Przypominam, że JEDYNY adres, na który należy nadsyłać maile z anonasami do PD, to: [pd@silverhawk.com.pl](mailto:pd@silverhawk.com.pl). Anonse wysyłane na inne adresy NIE BĘDĄ publikowane. Przed wysłaniem radzę zapoznać się z regulaminem tej rubryki (tamże na CD). Trzymanie się regulaminu znacznie zwiększa szansę publikacji anonosu.**

## FORUM

• Potrzebujemy ludzi piszących w VB i C++, chętnych do współpracy w celu utworzenia nowej strony internetowej o nazwie Mini Developer. E-mail: [didi@poczta.onet.pl](mailto:didi@poczta.onet.pl).

• Cześć! Właśnie tworzę nową stronę WWW o grze Baldur's Gate 2, Icewind Dale i poszukuję chętnych do współpracy. Szczególnie grafików i tekstarzy. Przyjmujemy KAŻDEGO chętnego do naszej ekipy. Proszę o kontakt: [washing@poczta.onet.pl](mailto:washing@poczta.onet.pl) lub [www.saper3d.of.pl](http://www.saper3d.of.pl).

• Mam przyjemność służyć pomocą wszystkim osobom, które mają kłopoty lub rozterki miłosne. Sam przeżyłem wiele miłości i chciałbym na swoim przykładzie nauczyć, jak nie popełniać błędów w tych jakże ważnych dla nas sprawach. Każdy zainteresowany zakochany może ze mną korespondować przez Internet. Więcej szczegółów pod moim prywatnym adresem: [porady.pomoc@wp.pl](mailto:porady.pomoc@wp.pl). Płec i wiek nie mają tu większego znaczenia, każdemu zapewniam anonimowość.

• Zapraszam do odwiedzenia strony [www.czarny-sportluk.republika.pl](http://www.czarny-sportluk.republika.pl). Znajdziecie tam wyniki meczów wszystkich lig, grand prix, gry, chat, filmy, terminarz, ksm! Świeże informacje żużlowe i wiele innych rzeczy!! Napiszcie do nas i wyrażcie własne zdanie na temat tej strony - [czarnysportluk@poczta.onet.pl](mailto:czarnysportluk@poczta.onet.pl). Luk.

• Konin online zaprasza wszystkich internautów w swoje (nie) skromne progi. - <http://strony.wp.pl/wp/konin1>. Wejdź, jeśli chcesz poznać legendę, historię i aktualności z Konina lub jeśli chcesz sprawić mi przyjemność, hie, hie. Będziesz mógł się pokazać na forum dyskusyjnym, chacie, sondach, ankietach i oczywiście w księdze gości. Chętnie też wymienię się z innymi webmasterami banerami. - [dw2000@poczta.wp.pl](mailto:dw2000@poczta.wp.pl) Wielki Bonzo. :)

• Wszystkich, którzy interesują się grafiką komputerową i nie tylko, zapraszam do mojej internetowej galerii: [www.galeriapawlatng.pl](http://www.galeriapawlatng.pl).

• [www.gimsp.prv.p](http://www.gimsp.prv.p) - poznaj moją szkołę. Oficjalna strona Gimnazjum nr 2 i SP nr 67 w Bydgoszczy.

• [www.flat.prv.pl](http://www.flat.prv.pl) na twojej stronie jest mały ruch? Chcesz to zmienić? Szukasz jakiejś konkretnej strony? To ta przeznaczona jest właśnie dla ciebie.

• Chciesz pogadać na chacie o CDA. Wpeltaj na stronę [www.cda.chat.prv.pl](http://www.cda.chat.prv.pl).

• Właśnie wyszedł piąty numer Happy Game. Aby go zobaczyć wysyłaj mejla na: [emil.happy@poczta.fm](mailto:emil.happy@poczta.fm) lub po prostu wejdź na stronę. [http://strony.wp.pl/wp/emil\\_happy](http://strony.wp.pl/wp/emil_happy). W magazynie znajdziecie solucje do gier, kursy programowania, opisy programów itp. Serdecznie zapraszam!

• Jesteśmy nowym klanem Counter Strike'a i poszukujemy nowych członków i członkin. W grę wchodzi tylko rekrutacja z okolic Rzeszowa lub Krosna. Nasz adres i kontakt [renegades@go2.pl](mailto:renegades@go2.pl).

• Stworzyłem nową stronę, zajrzyj: [strony.wp.pl/wp/bogli](http://strony.wp.pl/wp/bogli).

• Wszystkich fanów Heroes of Might and Magic (nie- ważne, jaka wersja) zapraszam na stronę <http://heroes.fam.pl>. Tutaj znajdziecie wszystkie

informacje dotyczące każdej wersji Heroesów oraz możliwość uczestniczenia w klanie! Lothar.

• Zapraszam serdecznie do serwisu INTERWORLD. Adres: <http://www.interworld.hg.pl>. Kurs języka HTML, dużo o apletach JAVA, javascript, ch@t, humor, giełda, kontakty, dużo o grach i wiele, wiele innych!!! Jeśli masz coś fajnego na ten temat - przyslij! Z góry dziękuję!!! Zapraszam!!! Mój e-mail: [l.kornacki@hoga.pl](mailto:l.kornacki@hoga.pl).

• Zapraszam wszystkich, którzy lubią czytać książki, do odwiedzenia mojej strony [www.free.of.pl/lektury](http://www.free.of.pl/lektury). Znajdziecie na niej kilkadziesiąt pełnych tekstów książek Sienkiewicza, Mickiewicza, Słowackiego i innych autorów.

• Wejdźcie na stronę klubu Poszukiwaczy Wiedzy zajmujących się poszerzaniem wiedzy człowieka i tym samym polepszaniem świata. Interesują nas nauki przyrodnicze. Wstąp do nas - to coś dla każdego. Znajdziecie nas pod adresem <http://poszukiwacze-wiedzy.w.interia.pl>.

• Zapraszam na ekstrastronę o FIFIE 2001. Każdy fan tej gry musi na nią wejść! <http://fifa.valhalla.pl>. Ekstraturnie, gorące newsy, chat, kanał IRC (#FIFAPOLAND).

• Kompletujemy redakcję do nowego pisma o tematyce (nie tylko) komputerowej. Jeżeli chcesz pisać teksty, zajmować się reklamą, prowadzić własny kącik lub robić cokolwiek innego - koniecznie napisz: [raf@raf.maxi.pl](mailto:raf@raf.maxi.pl).

• Przeszkadzają ci jakiś uciążliwy spammer? Jeżeli tak, wejdź na stronę [www.spamerlist.hg.pl](http://www.spamerlist.hg.pl) i podaj nam jego namiary. Na stronie powstaje Czarna Lista Spamerów. Już niedługo pojawią się na niej również artykuły na temat, jak się obronić przed atakami.

• Zapraszam wszystkich na page'a teamu "Unexperienced": <http://www.unexperienced.prv.pl/>. Strona poświęcona jest wspaniałej karciance, jaką bezapelacyjnie jest Magic: the gathering... Nawigację również kontakt z ludźmi, których pochłonęła ta gra. - [neoreichu@poczta.onet.pl](mailto:neoreichu@poczta.onet.pl)

• W sumie to wszystkie gazety można uznać za normalne, a może coś innego, coś sprawdzonego - raczej "Wolny Czas": [gazmen@wp.pl](mailto:gazmen@wp.pl).

• Zapraszam na moją stronę [www.kbgutek.republika.pl](http://www.kbgutek.republika.pl), na której znajdziecie masę tipsów, kącik Black&White, śmieszne pliki i masę innych rzeczy. Poza tym poznaj dziewczynę w wieku lat 13-16. Mój mail to [kgutek@poczta.e.p](mailto:kgutek@poczta.e.p).

• [www.championshipmanager.prv.pl](http://www.championshipmanager.prv.pl). Zapraszam wszystkich na nową stronę o najlepszym menedżerze na świecie! Stoch.

• Zapraszam na stronę [djcargo.winter.a.pl](http://djcargo.winter.a.pl). Na niej Katie Holmes, Rubato, Liroy. Zapraszam do wyrażania opinii. Formuła na stronie. Cargo.

• Wejdź na stronę poświęconą komunikacji między komputerami a Internetem: [www.naftowa.republika.pl](http://www.naftowa.republika.pl).

• Wszystkich fanów Dragon Balla zapraszam na nową stronę - STREFA DB. [www.strefadb.prv.pl](http://www.strefadb.prv.pl). Po prostu najlepsza strona o najlepszej serii anime.

• YO men! Zapraszam wszystkich na moją stronę WWW o IRC-u. <http://www.huqirc.prv.pl/Ganowski>. Hubert vel ~Huq0~.

• Zapraszam serdecznie na moją stronę: [www.milosz.z.pl](http://www.milosz.z.pl). Znajdziecie na niej coś o Big Brotherze, dzieje Miłym, tańcu elektry, scenie BMX i innych bajkach!

• Pomogę wszystkim w następujących grach: Diablo2, Fallout, Fallout 2, No One Lives Forever, Oni, Evil Dead, El Dorado, BWP1 i wiele innych. Napisz, a spróbuję ci pomóc: [jacekhas@hoga.pl](mailto:jacekhas@hoga.pl).

• Zapraszam na nieoficjalną stronę o cudnym mieście Ostrów Mazowiecka - [www.ostrowmaz.com.pl](http://www.ostrowmaz.com.pl).

• Destroyer's Home Page: <http://destroyer15.w.interia.pl>.

• Witajcie! Co powiedzielibyście na temat udziału w tworzeniu magazynu internetowego. Jest to magazyn dla wszystkich; możecie przedstawiać w nim swoje poglądy i opinie. Możecie pisać o wszystkim. Jeżeli jesteście zainteresowani, piszcie na adres [lordtassadar@poczta.onet.pl](mailto:lordtassadar@poczta.onet.pl). Wasze artykuły na pewno się w nim znajdą. Możecie nawet zostać jego głównymi współtwórcami.

• Zapraszam na stronę internetową poświęconą zespołowi Limp Bizkit. Można na niej znaleźć: biografie, mp3, zdjęcia i wiele innych ciekawych rzeczy o tym zespole. Adres: [www.limpfan.prv.pl](http://www.limpfan.prv.pl).

• Zapraszam na moją stronę <http://www.gry.computerowe.prv.pl>.

• Jeśli masz problem z grą Fallout/Fallout 2 - PISZ! [frankhorrigana@go2.pl](mailto:frankhorrigana@go2.pl).

• UWAGA!!! Powstaje pierwszy na świecie menedżer skoków narciarskich: "Ski Jump Manager" - jeżeli masz trochę wolnego czasu, znasz się na Delphi i masz dostęp do Internetu, skontaktuj się z nami: [Golden Team jr@okey.pl](mailto:Golden Team jr@okey.pl).

• Poszukuję redaktorów do serwisu o gierkach. Mój adres to: [Ludvick@interia.pl](mailto:Ludvick@interia.pl).

• Wszystkich ludzi, którzy lubią rozmaite rzeczy, zapraszam na nowy serwis rozrywkowy "IHAHO", który znajdziecie pod adresem [www.ihaho.prv.pl](http://www.ihaho.prv.pl). Spotkacie się tam między innymi z działem o grach komputerowych, kulturze, humorze i innych (Quake3, test gazet komputerowych, BB w Sieci, uzależnienie itp.).

• Zapraszam na najlepszą stronę w Sieci o grze FIFA 2001!! a mianowicie [www.fifaclub.prv.pl](http://www.fifaclub.prv.pl). Znajdziecie tu wszystko: najlepszy Download w Sieci, porady, turnieje, cheaty, linki, screeny, filmy, demo, chat room, księga gości i wiele innych rzeczy związanych z grą - FIFA 2001.

• Zapraszam wszystkich na nową stronę [www.dang.w.pl](http://www.dang.w.pl). Znajdziesz tu UFO, komiks, chat... Zapraszam do wpisywania się do księgi! Adrian.

• Serwis [www.diablo2arena.prv.pl](http://www.diablo2arena.prv.pl) to najbogatsze źródło informacji o Diablo 2 w języku polskim. To nie żart oczywiście.

• Na stronie [www.zjawiska.of.pl](http://www.zjawiska.of.pl) dowiesz się wszystkiego na temat niewyjaśnionych zjawisk. Autorem jest Pluto. Zapraszam!

• Jeśli masz jakiegokolwiek problemy sercowe i miłosne. Bananowe Kochanie Company pomoże ci na pewno! Majluj śmiało na adres [falka@cintry@poczta.onet.pl](mailto:falka@cintry@poczta.onet.pl) lub [dzaberloki@go2.pl](mailto:dzaberloki@go2.pl). Mo-

zesz liczyć na fachową pomoc! Jakieś pomo- gło ci przeżyć? Te trudne chwile... smok dzaber lox).

• Konrad\_Vme Home Page. Zapraszam wszystkich na moją stronę: [www.konradvme.prv.pl](http://www.konradvme.prv.pl), na której znaleźć można wszystko do i o Winampie, coś o systemach Windows i BeOS, Download, Hack&Crack, mój własny Edytor HTML a, kurs HTML-a i darmowe: JavaScript, Humor oraz wiele-elele więcej. Poszukuję także LUDZI DO WSPÓŁPRACY, zatem jeśli piszesz dobre teksty, masz jakiś ciekawy pomysł na nowy dział lub WŁASNY kącik, to pisz: [webmaster@konradvme.prv.pl](mailto:webmaster@konradvme.prv.pl), [www.konradvme.prv.pl](http://www.konradvme.prv.pl).

• Pomogę każdemu, kto ma problem z grami Fallout 1 i 2 oraz GTA2. Mój e-mail to [racik@interia.pl](mailto:racik@interia.pl).

## PROBLEM

• 3D PRINCE OF PERSIA. Szukam kodów i solucji do tej gry - drdctor@wp.pl. Adres: ul. Zapalczana 8; 04-289 Warszawa.

• ANNO 1602. Napiszcie, jak ładuje się żołnierzy na statek - e-mail to: [AVichnia@poczta.onet.pl](mailto:AVichnia@poczta.onet.pl).

• ACE VENTURA. \*Jak ułożyć totem z 6 klocków? Tomasz Nowak, ul. Jadwigi 8C, 42-200 Częstochowa. \*Witam! Nazywa się Sebastian i potrzebuję opisu do gry Ace Ventura. Mój adres: [chudy666@go2.pl](mailto:chudy666@go2.pl).

• AIRLINE TYCOON. Od pewnego czasu nęka mnie pewien problem, a wszystko zaczęło się od waszego CD-ka. Ładuję do kompa demo Airline Tycoon z waszej płyty, odpalam, potem uruchamiam, wszystko ładnie się ładuje, lecz nagle akcja komputera ustaje (nawet dźwięk - ciągle wydobywa się jeden ton) i dalej ani rusz. Za każdym razem było to samo. Pomyślałem - nic to, z demami tak to czasem bywa. Zmieniłem zdanie po tym, jak odpaliłem pełną, oryginalną wersję, lecz działało się tak samo jak w przypadku demo. Historia jest e tyle ciekawa, że ta sama płyta chodziła u wszystkich moich kumpi. Mam Celerona 333, 96 RAM-u, CD-ROM 40x, ATI rage. Mój adres: [shltfaca@paland.com](mailto:shltfaca@paland.com).

• BALDUR'S GATE. Jak zrobić, żeby Nalia dała mi twierdzę d'Arnuse? Zabiłem tam wszystkie trolle i TorGala, ale Nalia mówi, że jestem za mało waleczny, więc chce uciec i zostawić zamek Roneallom. Moja siostra zrobiła to samo, tylko że ja Glaciusa (tego w tajemnym pokoju) zabiłem, a ona go zdominowała, przez co ten zrobił się dobry! Mój adres [yesname@onet.poczta.pl](mailto:yesname@onet.poczta.pl).

• Gdzie mogę spotkać Drizta do Urdena, a gdzie helm Balduriana? Jeśli ktoś może mi pomóc, niech wyśle maila na adres [jerzy.kowalski.krak@interia.pl](mailto:jerzy.kowalski.krak@interia.pl). Zrozpaczony Witek z Krakowa (CRUSA DER).

• DARK VENGEANCE. Gdy wybiorę postać, próbuję przestawić kontrolsy i wyskakuje "dierr inputlost" nawet po zainstalowaniu patcha, Help 0503 71 86 50. SMS.

Zajrzyj do zawartości Cover CD w nr 06/01.

# Kawaii

PIERWSZY POLSKI MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW MANGI I ANIME

czerwiec/lipiec 2001  
nowe wydanie



**DRAGON BALL**  
zestaw dragonballowych nalepek!!!

Wewnątrz m.in.:

Gundam Wing  
Saint Seiya  
Berserk  
Neon Genesis  
Evangelion  
Hentai!





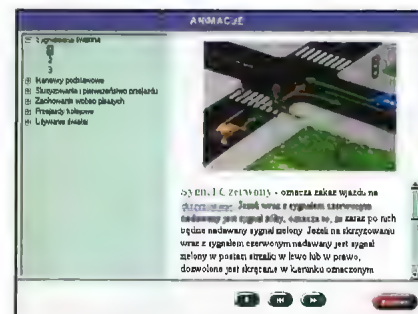
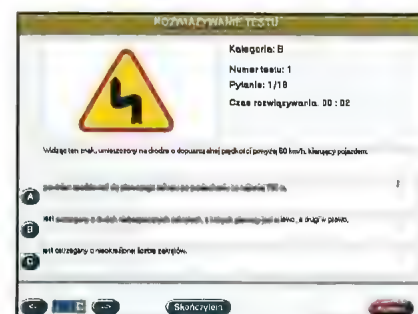
# Prawo Jazdy ABCD

**Ukończenie siedemnastego roku życia było dla bardzo wielu znacznie ważniejsze niż osiągnięcie pełnoletności. I to wcale nie dlatego, że następowało o rok wcześniej czy też, że można było świętować dwa razy (choć tej drugiej przyczyny raczej bym nie wykluczał). Główny powód był jednak jeden - w tym właśnie wieku można było zdobyć prawo jazdy - dla bardzo wielu znacznie ważniejszy wyznacznik wolności niż własny dowód!**

McDrive



Jednak w przeciwieństwie do dowodu, który otrzymuje się przecież automatycznie, własne prawo jazdy trzeba najpierw zdobyć. I tak zaczyna się prawdziwa droga przez mękę. Trzeba się przecież najpierw zapisać do jakiejś szkoły, zaliczyć (najlepiej oczywiście ze zrozumieniem, choć że nie wszystko zrozumieć się da, więc i bez odrobiny wkuwania niestety się nie obejdzie) wykłady z kodeksu drogowego, zdać egzamin teoretyczny, przejść szkolenie na placu boju (znaczy się manewrowym), przeżyć walki uliczne, a na samym końcu przekonać jeszcze egzaminatorów, że z nabytej wiedzy i umiejętności potrafi się skorzystać nawet w największym stresie. Pół biedy, jeśli uda się to osiągnąć za pierwszym razem - bo jak nie, to cały cyrk zaczyna się niemal od początku...



W dobie powszechnej komputeryzacji aż się prosi, by proces zdobywania szlifów kierowcy jakoś wspomóc za pomocą komputerów. Nie jest to zresztą wcale takie niemożliwe - jakieś dwa lata temu do naszej redakcji dotarł bowiem program służący do nauki jazdy po mieście. Były w nim i lusterka, i odwracanie głowy, że o kierunkowskazach, światłach i instruktorze nie wspomnę. Była nawet symulacja jazdy zadaną liczbą promili alkoholu we krwi! A takie coś przydałoby się nie tylko jako materiał poglądowy przy nauce jazdy - opóźniona reakcja była symulowana doskonale i bardzo wielu amatorów jazdy po paru piwkach po kilku wirtualnych kraksach miałooby zakaz picia wpojony bardzo głęboko!

Po tym optymistycznym przeglądzie wróćmy jednak do naszej rzeczywistości i Prawa Jazdy ABCD. Pomyślane zostało jako pomoc przy części teoretycznej egzaminu na prawo jazdy, więc do najbardziej zaawansowanych rozwiązań zachodnich równać się niestety nie może, choć nie znaczy to, że jest tylko kolejną komputerową odmianą książki z testami. Produkt MarkSoftu podzielć można na kilka części, a testy są tylko jedną z nich.

Prócz testów na płycie dostaje się także kompletny podręcznik, słownik pojęć związanych z ruchem drogowym, pełny tekst kodeksu drogowego, około czterdziestu animacji ilustrujących prawidłowe zachowanie się na drodze, edytor własnych zestawów pytań testowych oraz taryfikator mandatów z punktami karnymi i wysokościami mandatów. Wszystko to oparte jest oczywiście na obecnie obowiązujących przepisach, a wraz z kupnem programu użytkownik otrzymuje także prawo do bezpłatnych aktualizacji programu do końca bieżącego roku (szkoda tylko, że na pudełku nie ma o ograniczeniu czasowym dostępności darmowych aktualizacji ani słowa...).

Od suchego wymienienia zawartości pudełka znacznie ważniejsze są jednak wrażenia z obcowania z programem. Na szczęście interfejs użytkownika zaprojektowany został całkiem sprawnie i gdyby nie przywiązanie okienka programu do rozdzielczości 640 x 480 byłoby nawet bardzo dobrze. Tak jest - tylko dobrze, choć nie wszystkim czarna ramka dookoła musi odpowiadać - moim zdaniem i tak jest to lepsze rozwiązanie niż okienko bez czarnej ramki z rozpraszającym pulpitem w tle, a przecież i na takie kwiatki można się bez zbyt długich poszukiwań natknąć.

Po krótkiej instalacji wypada jeszcze tylko utworzyć nowego użytkownika (program będzie bowiem zapamiętywał nasze postępy) i łąduje się w głównym menu programu. Z tego miejsca można się udać zarówno na naukę (wybranie tej opcji przenosi nas do komputerowego podręcznika), sprawdzenie wiedzy (czyli testy), do archiwum wyników, edytora, słownika, animacji, wydruków (które jed-



nakże ograniczają się jedynie do umowy kupna-sprzedaży oraz oświadczenia sporządzonego po kolizji drogowej), opcji (między innymi czas trwania testu czy czyszczenie bazy danych z naszymi poczynaniami) oraz pomocy. Ta ostatnia jest o tyle ważna, że program pozbawiony jest jakiegokolwiek instrukcji w formie drukowanej, co jednak dzięki szybkiej i prostej instalacji nie jest zbyt wielkim utrudnieniem.

Najważniejsze, przynajmniej dla przygotowujących się do egzaminu, są oczywiście podręcznik oraz testy. Kodeks drogowy także może się przydać, żeby wiedzieć, skąd się biorą niektóre pytania, a e dzięki całkiem niezłemu podręcznikowi oraz zbiorowi wszystkich obecnie obowiązujących pytań testowych nie jest on do pomysłnego ukończenia egzaminu niezbędny.

A skoro już przy podręczniku jesteśmy - ma on jedną bardzo miłą cechę. Przy jego tworzeniu bardzo szeroko wykorzystano połączenia hypertextowe, dzięki czemu do wszystkich haseł słownikowych można się dostać po jednym kliknięciu odnośnika. Tak samo ma się sprawa z przykładami, a że dodatkowo dostępne jest również wyszukiwanie obejmujące albo daną stronę, albo też całość materiałów referencyjnych, do szukanej informacji dociera się tu nieporównywalnie szybciej niż w przypadku podręcznika drukowanego. Nie ma jednak różnicy bez kolców - obojętne bardzo boleję nad faktem, że nie można danej strony wydrukować. Komputer nie wszędzie się przecież zabiera ze sobą, a czasami chciałoby się móc powtórzyć jakiś szczególnie "niewchodzący" do głowy fragment przepisów, na przykład jadąc na kurs...

Pozytywne odczucia towarzyszyły również części testowej. Czytelne ilustracje, spokojny układ ekranu, możliwość rozwiązywania zadań w dowolnej kolejności, stale widoczny zegar - warunki do sprawdzania zdobytej wiedzy niemalże komfortowe! Po ukończeniu testów otrzymujemy oczywiście pełen raport o błędach - zresztą można sobie także zażyczyć, by zadania były oceniane natychmiast, co przy wstępnym przyswajaniu materiału jest zresztą wyjściem najlepszym.



ich celem nie jest wywoływanie zachwytu u oglądających, a przekazywanie informacji. A w tej roli sprawdzają się bardzo dobrze: przejrzyste, okraszone komentarzem, a dodatkowo zastosowana tu kompresja, choć wprowadza do obrazu widoczne artefakty, nie zaciemnia przekazywanego nam obrazu.

Ostateczna ocena Prawa Jazdy ABCD jest dzięki temu jak na bardziej pozytywna. Jest to program nie tylko całkiem nieźle wykonany (przy najmniej jeśli ktoś nie dostaje wysypki na samą myśl o czarnej ramce dookoła głównego okna programu), ale i zawierający właściwie wszystkie materiały referencyjne, które osoba przygotowująca się do egzaminu na prawo jazdy powinna mieć pod ręką. A że wykorzystano w nich zarówno hypertext, jak i możliwość wyszukiwania dowolnych haseł - dotarcie do interesującej nas informacji jest tu na pewno szybsze i przyjemniejsze niż w przypadku tradycyjnych podręczników. Jedyne, czego mi brakowało, to możliwość wydrukowania dowolnej strony, przez co z wiedzy zawartej na krążku można korzystać jedynie siedząc przy komputerze.

# Encyklopedia dla dzieci

**Dzieci dorastają w różny sposób, ale zawsze w ich rozwoju pojawia się okres, kiedy zaczynają nękać rodziców niekończącą się serią pytań: "Tato, a dlaczego...? Mam, a po co...? Babciu, co to jest? Dziadku, a kto wymyślił...?". Im więcej odpowiedzi udzielamy, tym więcej nowych pytań się pojawia. I tak koło się zamyka.**

Tomasz Matusik

Na szczęście nie my pierwsi zetknęliśmy się z tym problemem. Programiści i informatycy też mają dzieci i pewnie dlatego, aby mieć więcej czasu na pracę i choć chwilę spokoju, stworzyli "Encyklopedię dla dzieci". Żeby jednak dzieci nie zawracali im głowy, musieli stworzyć przejrzysty i prosty interfejs. Udało im się to w dużym stopniu. Encyklopedia przypomina duży, kolorowy i wielofunkcyjny panel. W opcjach możemy zdefiniować kolorystykę i tło. Ponieważ dzieci, zwłaszcza te młodsze, szybko nudzą się przy dużych ilościach tekstu do czytania, większość informacji podano w formie urozmaiconych multimedialnych. Wiedzę pogrupowano tu w sześciu głównych kategoriach: kultura, przyroda, historia, nauka, geografia, atlas. Kategorie podzielono na zagadnienia główne, te z kolei na pomniejsze i tak dalej, aż docieramy do interesującego nas zagadnienia. Oprócz tego na panelu w szybki sposób możemy uzyskać dostęp do słownika, zestawu biografii czy plików multimedialnych.

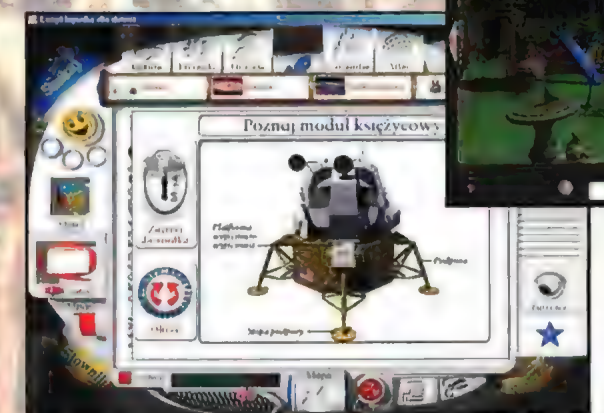
Z informacjami możemy zapoznawać się na kilka sposobów: klasycznie, czyli sięgając do odpowiedniego działu i szukając tam odpowiedniego tematu, i losowo - gdy pociągniemy dźwignię z boku panelu, to jak w jednorękim bandycie następuje losowanie tematu. Przez drażnienie ciekawości. Ten sposób bardzo mi się spodobał. Na czym on polega? Otóż na dole panelu widnieje tajemniczy przycisk z napisem "mapa". Po jego wybraniu pokazujemy się mały wirtualny świat. W nim możemy wybrać jedno z dzieł środowiska - wystarczy je kliknąć, a powędrujemy do tego miejsca. Tam możemy się dookoła poróżglądać lub, jeśli nam się nie spodoba, przenieść w dalsze lokalizacje. Ale najciekawsze w tym jest jeżdżenie wskaźnikiem myszy po obrazku. Po wskazaniu zarówno ludzi, jak i przedmiotów pojawiają się pytania. Treścią przypominają te zadawane właśnie przez dzieci. Po kliknięciu przycisku "odpowiedź" otwiera się stosowny dział, w którym można znaleźć informacje zawierające potrzebne wyjaśnienia.

Ponieważ oprócz udzielania odpowiedzi encyklopedia powinna również uczyć, w programie możemy sprawdzać, jak idą postępy w przyswajaniu wiedzy. Możemy to uczynić na dwa sposoby. Jeden jest klasycznym quizem. Przed jego rozpoczęciem możemy wybrać poziom trudności, zakres materiału, z jakiego ma być sprawdzone dziecko, oraz czas trwania testu. Innym sposobem sprawdzenia postępów w nauce są "cudowne gwiazdki". Otóż z



boku panelu jest widoczna gwiazdka. W zależności od tego, do jakiej kategorii należy temat, z którym się zapoznaliśmy, ma ona różny kolor. Kiedy dziecko już przyswoi sobie podawane informacje, powinno myszką kliknąć tę gwiazdkę. Usłyszy dźwięk dzwoneczków, a gwiazdka zmieni kolor na szary. W panelu "Opcje" istnieje zakładka "Wyniki". Tam możemy zobaczyć, ile i w jakiej kategorii dziecko zdobyło gwiazdek. Z jednej strony, pozwoli nam to stwierdzić, jakie czyni postępy, a z drugiej, zorientować, czy nasza pociecha interesuje się szczególnie jakimiś tematami i być może ma uzdolnienia w jakimś kierunku.

Ponieważ jest to encyklopedia dla dzieci, większość materiałów wyposażona jest w raczej skrótowe opisy. Jednak dołączone do tego zdjęcia, rysunki, animacje, filmy i galerie urozmaicają podawany materiał. Informacje podawane są w sposób jasny, przejrzysty i łatwo przyswajalny. Potrzebną wiedzę znajdą tu dzieci w różnym wieku. Zarówno te młodsze, interesujące się tym, "do czego służy elektryczność", jak i te starsze, chcące się dowiedzieć,



co oznacza matematyczny termin "ciąg Fibonacciego". Dziecko korzystając z tego programu nauczy się też zależności, jaka występuje między wynalazkami i odkryciami. Obok większości tematów podane są też zagadnienia pokrewne. I tak np. temat pierwiastka "tlen" jest powiązany z układem oddechowym, fotosyntezą, spalaniem oraz nurkowaniem z akwalungiem. Pozwala to pojąć, w jaki sposób postępy w jednej z dziedzin nauki mogą wpływać na inne.

Najważniejszy wydaje się fakt, że w programie ujęte są zagadnienia, o które dzieci pytają najczęściej i które najbardziej je fascynują - zarówno czołpców (rakiety, okręty podwodne, samochody), jak i dziewczynki (zwierzęta, zabawki, muzyka). A i dorośli będą mogli w szybki sposób odświeżyć swoje szkolne wiadomości. Słownik zawarty w programie pozwoli też naszym pociechom poznać trudne słowa i uwolni nas od czasem ciężkiego obowiązku tłumaczenia ich znaczenia. Podsumowując, jeśli cenimy nasz czas, a jednocześnie chcielibyśmy, aby nasze dzieci rozwijały swoją wiedzę i zainteresowania, to obowiązkowo powinniśmy zaopatrzyć się w tę pozycję. Abyśmy już w pełni mogli się uwolnić od dręczących pytań dziecka, w pudełku z encyklopedią znajdziemy też program "Jak to działa". Oba tworzą pakiet pozwalający nam w sposób jasny i przejrzysty odpowiedzieć na 90% pytań naszych pociech. A i nam samym mogą dostarczyć trochę zabawy.

Program do testów udostępnił wrocławski EMPIK MEGASTORE.



INFO · INFO · INFO  
**Producent:**  
 MarkSoft  
**Dystrybutor:**  
 MarkSoft tel. (022) 6639399  
**Internet:**  
 www.marksoft.com.pl  
**Wymagania:**  
 Windows 95+/NT4.0+  
 P100, 16MB RAM,  
 CD-ROM x6  
**Cena:**  
 79 zł

INFO · INFO · INFO  
**Producent:**  
 Optimus Pascal  
**Dystrybutor:**  
 Optimus Pascal  
**Internet:**  
 http://www.opm.pl  
**Wymagania:**  
 Procesor: pentium 75 MHz  
 Win 95, napęd CD-ROM 16  
 MB RAM, karta dźwiękowa,  
 karta SVGA  
**Cena:**  
 99 zł







## Jak pozbyć się kłopotów z pecetem



# Koniec problemów!

Masz problemy z porannym uruchomieniem komputera? Jego osiągi są kiepskie? Czas zajrzeć pod maskę - my zaś będziemy twoim przewodnikiem.

oprac. Tomasz Pasich

**C**hoć obecne komputery są dużo bardziej wszechstronne niż kiedykolwiek, nie potrafią się o siebie zatroszczyć. Tak jak samochód potrzebuje regularnych przeglądów, tak samo komputer wymaga podobnych zabiegów. W tym jednak przypadku nie musisz truchtać do najbliższego serwisu komputerowego, ponieważ wszystko możesz wykonać samodzielnie.

Ignorowanie utrzymywania dobrego stanu komputera może skończyć się fatalnie. Twoja nowiutka maszyna, z której byłeś tak dumny i którą tak się cieszyłeś, wkrótce stanie się zawodna i niestabilna. Jeszcze zanim to zauważysz, komputer zaczyna okazywać oznaki "osłabie-

nia". Dokument Word, który niegdyś otwierał się w pół sekundy, teraz łąduje się przez pół minuty. Zatem wypatruj sygnałów długiego czasu dostępu, komunikatów o błędach i urządzeń powodujących konflikty.

Jednak nie musi tak się dziać. Aby utrzymać sprawność komputera, musisz wziąć pod uwagę wiele czynników - na początek istotne jest miejsce, w którym stoi twój pecet. Zatem maszyna powinna być postawiona w dobrze wentylowanym miejscu, bowiem chłodzenie jest bardzo ważne i pomaga komputerowi zachować prawidłowe funkcjonowanie. Pojawiające się regularnie awarie systemu mogą być spowodowane przegrzewaniem się procesora.

Kiedy masz do dyspozycji wspaniałe oprogramowanie, ogarnia cię pragnienie, aby zapchać nim całe dostępne miejsce w komputerze - rób, jak chcesz, ale możesz tego żałować, ponieważ zapełnisz dysk, a wkrótce również odkryjesz, że wiele programów do niczego się nie nadaje. W celu utrzymania porządku stosuj takie programy, jak Scandisk, Defragmentator dysków i Porządkowanie dysków.

Z niewielką pomocą naszego Poradnika wkrótce sam zaczniesz diagnozować i leczyć najdziwniejsze objawy krzemowych chorób. Wskazemy ci właściwy kierunek, dzięki czemu będziesz mógł zdusić problemy w zarodku. Zatem zabaw się w mechanika komputerowego...

## Czyszczenie napędu CD-ROM

Na rynku dostępne są różne ekspozycje, które służą do czyszczenia urządzeń, takich jak napędy dysków, CD-ROM, Zip i DAT. Wszystkie one działają w podobny sposób jak popularne zestawy do czyszczenia głowic magnetofonów kasetowych. Można zeskoczyć się fakt, jak często można naprawić "uszkodzony" napęd CD-ROM, po prostu go czyszczyć.



# Czystość

Zanim przejdziesz dalej, odpowiedz na pytanie, jak czysty jest twój komputer. Zgaduję, że kiedy go kupowałeś, był beżowy. A co z monitorem? Chyba jest tak samo. Nie mówiąc o myszy i klawiaturze, właśnie - z plamami po kawie i całej w okrucinach, jak w przypadku stolików w barze.

**U**trzymanie czystości komputera ma istotne znaczenie dla zachowania idealnego stanu maszyny. Niektóre irytujące, a drobne problemy, takie jak źle działająca mysz czy klawiatura, da się naprawić za pomocą bardzo prostych środków.

Obecnie w sklepach jest wiele wyrobów, które mogą posłużyć do czyszczenia komputerów. Znajdziesz wśród nich m.in. ściereczki, pianki czyszczące, papier do czyszczenia głowic drukarek,

środki do czyszczenia ekranów monitorów, a nawet do filtrów monitorowych!

Możesz także zakasać rękawy i po prostu wyczyścić komputer oraz obudowę monitora za pomocą suchej (koniecznie!) szmatki. (Jaka zmiana koloru!) Ekran przetrzyj lekko wilgotną ściereczką i następnie szybko wypoleruj suchą. Na pewno napiszesz e-mail bez opierania się nosem o ekran, aby cokolwiek na nim zobaczyć.

## Czyszczenie wnętrza obudowy

Aby wyczyścić komputer wewnątrz, potrzebny będzie do tego śrubokręt - zdejmij ostrożnie obudowę i zajrzyj do środka - tam na pewno zobaczysz dużo nagromadzonego kurzu i brudu. Do czyszczenia nagromadzonego w pececie kurzu i innych zanieczyszczeń najlepszy jest pojemnik ze sprężonym powietrzem, jednak pamiętaj o zachowaniu ostrożności i uważaj, gdzie wypychasz koniec dyszy, ponieważ możesz uszkodzić jakiś delikatny element. W ten sposób zapewnisz drożność wszystkim otworom obudowy. Ponadto komputer działa bez zerutu tylko wtedy, kiedy jest wydajnie chłodzony i w przypadku gdy otwory wentylacyjne pozostają zatkane może nastąpić szybkie przegrzanie maszyny.

Teraz gdy komputer wygląda, przynajmniej z zewnątrz, przyzwoicie, zajmij się drukarką i skanerem - jak się rozpędzisz, może posprzątasz całe mieszkanie?

## Wskazówka

W czyszczeniu używaj wyłącznie środków zalecanych przez firmę sprawcy komputerowego. Rozpuszczalnik może spowodować uszkodzenie elementów komputera, których potem nie da się już naprawić.

## Czyszczenie klawiatury

Jeżeli twoja mysz nie działa poprawnie, co na przykład objawia się tym, że przesuwasz mysz, a kursor pozostaje nieruchomy, nie jest to prawdopodobnie spowodowane jakimś uszkodzeniem mechanicznym. Efektywne wyczyszczenie myszy powinno tu pomóc. W tym celu przekręć ją do góry nogami i wyjmij kulkę przytrzymującą przez plastikowy pierścień. Usuń bawełnianym wacikiem (lub po prostu palcem) brud, który osadził się na wałkach.



## Czyszczenie myszy



Okruski, włosy, spinacze do papieru... Najpierw obróć klawiaturę i potrząśnij nią tak, by wyleciały z niej wszystkie niepotrzebne zanieczyszczenia. Zaklinowane obiekty wydlgnij za pomocą, na przykład, szczoteczki do zębów. Możesz też zastosować sprężone powietrze.



# Diagnozowanie problemów z pecetem

Podczas rozwiązywania problemów z komputerem połową sukcesu jest wiedza, gdzie należy zajrzeć w celu usunięcia awarii...

**J**eżeli twój komputer nie jest już całkiem nowy, to prawdopodobnie nie działa tak dobrze, jak zaraz po jego zakupieniu. Z pewnością pojawiły się różne irytujące problemy, ale nie jesteś w stanie odgadnąć, co je powoduje.

Możesz słono za to zapłacić, w przypadku gdy będziesz nadal korzystać z komputera, przy okazji nie wykonując regularnie jego konserwacji. Aby twój pecet zachował swoje parametry, musisz poświęcić mu trochę czasu i zaangażowania.

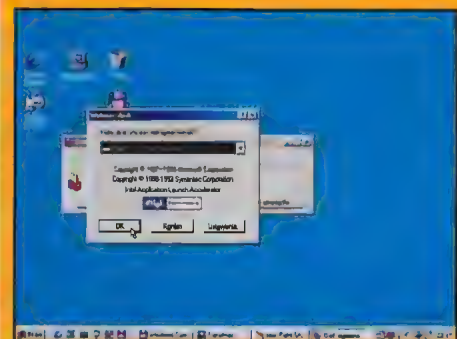
## Powolny rozruch

Czy pamiętasz dni, kiedy twój komputer startował w mniej niż minutę? Założę się, że teraz nie jest już tak szybki, a ty pewnie masz tyle czasu, aby zaparzyć sobie herbatę i wrócić dokładnie wtedy,

### Wskazówka

Aby przeprowadzić kompletny przegląd maszyny, wypróbuj program taki, jak Norton Utilities, który przeprowadzi testy sprzętu i oprogramowania, a poza tym jest dokładniejszy niż standardowe narzędzie Windows.

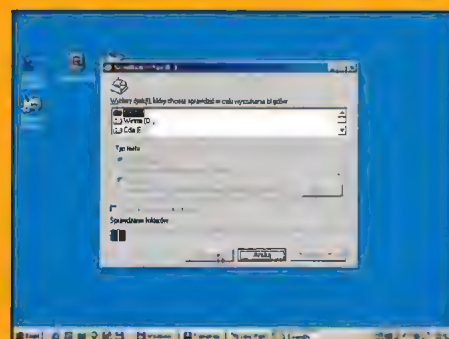
## Ogólna konserwacja



**1** Kliknij Start => Programy => Akcesoria => Narzędzia systemowe i wybierz Defragmentator dysków. Wskaż dysk, który chcesz zdefragmentować (zazwyczaj C:) i kliknij OK.



**2** Musisz wiedzieć, że jeśli nie uruchamiałeś do tej pory Defragmentatora dysków lub od jego ostatniego użycia minęło sporo czasu, cały proces może zająć wiele godzin. Zatem najlepiej przeprowadzić go w nocy.



**3** Możesz sprawdzić fizyczny stan komputera - w tym celu zastosuj Scandisk. Kliknij Start => Programy => Narzędzia systemowe i wybierz Scandisk. Wskaż dysk, który chcesz sprawdzić i przejdź do zaawansowanych opcji testu.



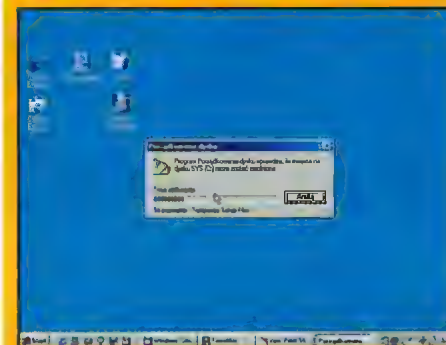
PC warsztat pomoże zdiagnozować problemy z pecetem.

gdy na monitorze pojawiają się ikony pulpitu.

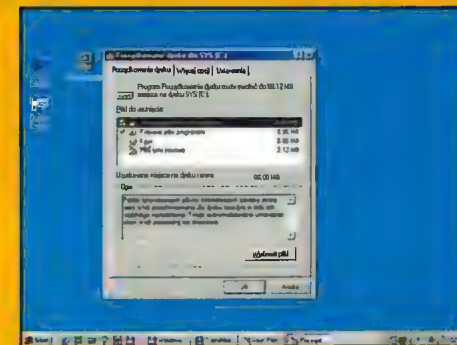
Główną przyczyną spowolnienia jest zainstalowane oprogramowanie i chociaż dostarcza wiele radości, jednocześnie "zatyka" maszynę. Podczas instalacji programu, dokonuje on czasem wpisu w folderze Autostart, co oznacza, że program (lub jego część) startuje podczas uruchamiania Windows. Im więcej elementów wywołuje podczas startu Windows, tym dłużej trwa proces ładowania systemu. W celu

przybliżenia zagadnienia - kliknij Start, następnie Uruchom, wpisz msconfig i kliknij OK. Uruchomi się mały program zwany Narzędzie konfiguracji systemu. Kliknij zakładkę Autostart - zobaczysz listę wszystkich elementów, które uruchamiają się podczas inicjalizacji Windows. Zaskakująca jest ich liczba, nieprawdaz? Oczywiście można wyłączyć pewne pozycje, usuwając zaznaczenia w polu obok nich. Jednak mam tu pewne ostrzeżenie. Upewnij się, że nie usuwasz żadnych istotnych składników - na przykład, czy w wywie-

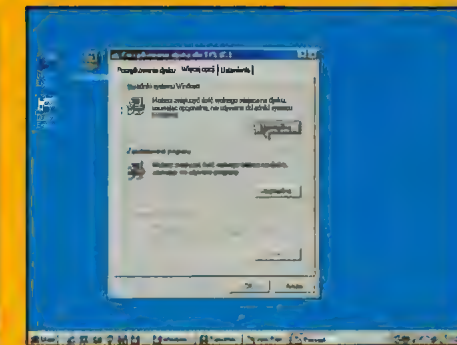
## Usuwanie śmieci



**1** Kliknij Start => Programy, następnie Narzędzia systemowe i wybierz Porządkowanie dysku. Wskaż dysk, który chcesz porządkować i kliknij OK. Windows sprawdzi, ile wolnego miejsca jest do zwolnienia.



**2** Zakładka Porządkowanie dysku pokazuje obszary, z których można usunąć pliki celem uzyskania wolnego miejsca. Najwięcej zła czyni Kosz, który pochłania naprawdę dużo pamięci. Zaznacz te, z których chcesz usunąć pliki i kliknij OK.



**3** W sytuacji gdy chcesz zwolnić więcej miejsca na dysku, kliknij zakładkę Więcej opcji. Można tu zredukować wielkość obszaru przeznaczonego dla Przywracania systemu.

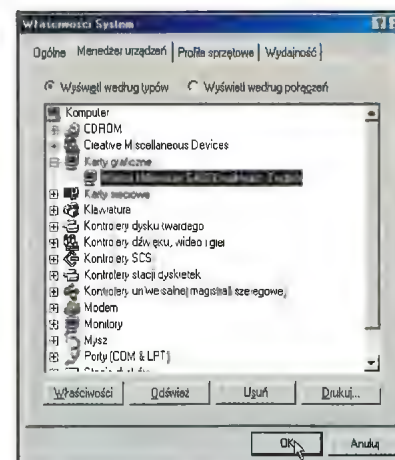
### Wskazówka

Przed uruchomieniem narzędzia Scandisk lub Defragmentator dysków musisz zamknąć wszystkie programy pracujące w tle. Naciśnij (Ctrl+Alt+Del) i kliknij Zakńcz zadanie dla każdego programu za wyjątkiem Explorera i Systraya.

tlanym oknie nie znajdują się odniesienia do programu antywirusowego i kluczowych programów Windows - bądź ostrożny.

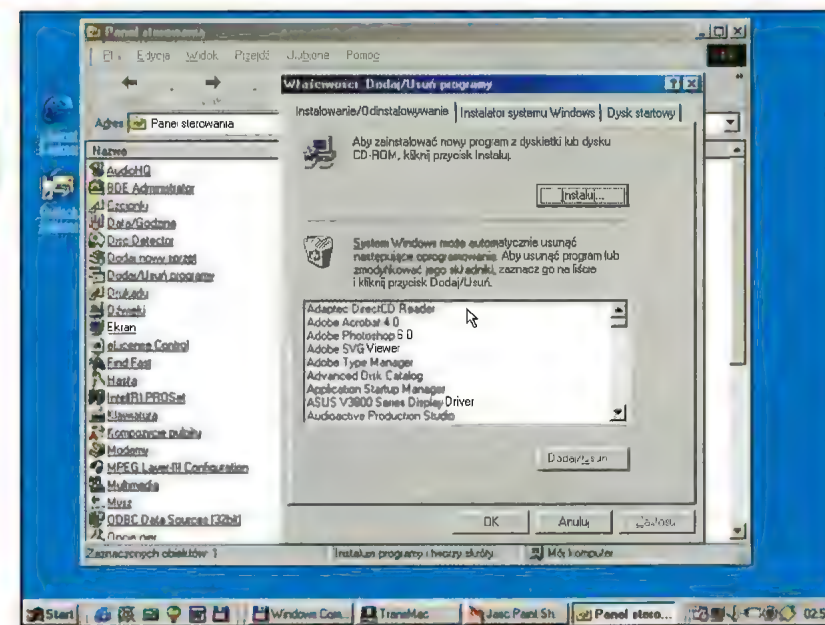
### Brak mocy

Po zakupieniu komputera, chyba wszyscy instalują na nim nowe programy. Po tem niektóre z nich są odinstalowywane, a dodawane są następne. Podczas usuwania programów na dysku twardym (głównym miejscu przechowywania danych w komputerze) tworzyły się jednak wolne miejsca pomiędzy innymi blokami danych, które pozostawały na dysku.



Menedżer urządzeń pokazuje wszystkie podzespoły komputera.

W trakcie instalacji nowego programu zajmuje on różne wolne miejsca, zamiast lokować się w jednym obszarze dysku. System Windows wyposażony jest w tablice wskazujące położenie plików, dzięki czemu możliwe jest ich użycie przy wywołaniu programu. Im bardziej sfrag-



Usunięcie niepotrzebnych programów zwolni miejsce na dysku.

mentowany jest dysk, tym więcej czasu zabiera dostęp do danych, co w konsekwencji powoduje zwalnianie komputera. Problem taki można rozwiązać, uruchamiając program Defragmentator dysków spod systemu Windows. Narzędzie sortuje dane na dysku twardym w taki sposób, aby wszystkie używane bloki danych zostały oddzielone od tych nieużywanych.

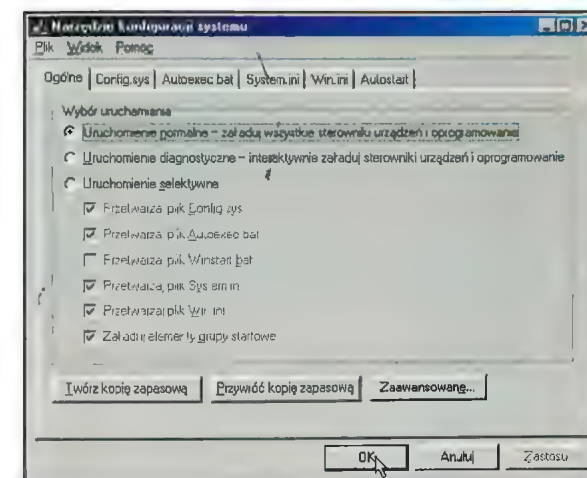
Możesz także przeprowadzić fizyczną kontrolę dysku twardego za pomocą programu Scandisk. Program ten skanuje powierzchnię dysku oraz sprawdza i automatycznie naprawia wszystkie ujawnione błędy, które w razie gdy nie zostaną usunięte, mogą spowodować awarię urządzenia lub utratę ważnych danych.

Innym czynnikiem wpływającym na kłopotliwą pracę peceta jest liczba plików zapisanych na dysku. Jeżeli dysk jest nim wypełniony, mogą z tego wynikać znaczne problemy. W takiej sytuacji najlepiej zwolnić nieco miejsca, używając

opcji Dodaj/Usuń programy z Panelu sterowania w celu usunięcia niepotrzebnych programów lub znajdujących się w Windows programów Czystości dysku.

### Wskazówka

Eventualnie możesz wypróbować coś innego. Przejdź do www.pcpitstop, a konserwację przeprowadzi będzie przez Internet.



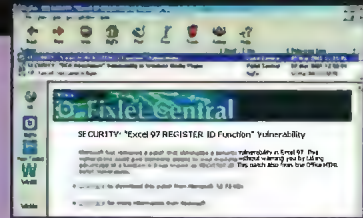
Zastosuj msconfig aby sprawdzić, jakie programy uruchamiają się razem z Windows.



## Pomoc online

**Drivers:** uaktualnianie sterowników czasami nie jest proste i możesz potrzebować pomocy dloni - w tym celu przejdź do <http://www.drivershq.com>. Znajdziesz tu program o nazwie Driver Detective, który "zbadaje" twój komputer i poda szczegóły dotyczące plików sterowników wraz z numerami wersji. Dzięki temu będziesz mógł wybrać jakiś określony, na przykład dla karty wideo lub modemu, i sprawdzić, czy dostępna jest jego nowa wersja.

**BigFix:** jesteśmy wielkimi fanami tego narzędzia. Przejdź do [www.bigfix.com](http://www.bigfix.com) i pobierz program. BigFix będzie cię informował o wszystkich dostępnych uaktualnieniach dla twojego komputera. BigFix sprawdzi każdy program, który zawiera jakieś błędy i dziury w zabezpieczeniach, a które powodują rozmaite problemy. Narzędzie regularnie przeszukuje Internet celem odkrycia informacji i sposobach usuwania problemów.



BigFix jest znakomitą metodą na utrzymanie aktualności oprogramowania peceta.

# Naprawa zestawu PC

**Masz problemy z podzespołami komputerowymi? Pracują z przerwami lub w ogóle odmawiają posłuszeństwa? Cóż, niekoniecznie musi to być wina uszkodzenia mechanicznego, ale problem ten najprawdopodobniej tkwi w "sterowniku". Każdy element zainstalowany w komputerze, w tym modemy, karty wideo, drukarki i monitory, ma swój własny sterownik, czyli mały program, który zapewnia prawidłową komunikację komputera z każdym podłączonym do niego podzespołem.**

**G**dy kupujesz komputer, ma on (mam nadzieję) skonfigurowane wszystkie sterowniki niezbędne do prawidłowego działania. Zwykle musisz się sam zatroszczyć o sterownik tylko wtedy, gdy chcesz dołączyć do komputera jakieś nowe urządzenie lub gdy istniejący zestaw przestaje poprawnie pracować.

Instalacja nowego sprzętu - jeżeli instalujesz nowe urządzenie, takie jak np. drukarka, znajdziesz przy nim, prawdopodobnie, płytkę CD ze wszystkimi niezbędnymi sterownikami, które są niezbędne dla prawidłowego skonfigurowania i pracy urządzenia. W tym celu podłącz nowy sprzęt do komputera, włóż płytkę do napędu i poczekaj na przeprowadzenie instalacji. Po podłączeniu urządzenia i ponownym uruchomieniu systemu Windows

nie powinien mieć większych problemów z rozpoznanie zainstalowania nowego sprzętu. Pamiętaj jednak, że kluczową sprawą jest zainstalowanie odpowiedniego sterownika, bo w przeciwnym razie urządzenie może funkcjonować nieprawidłowo. W razie potrzeby możesz również wykorzystać sterowniki Windows, a także odwiedzić witrynę WWW producenta danego sprzętu - znajdziesz na niej najnowsze sterowniki.

## Problemy ze sterownikami i ich uaktualnianie

Czasami konieczne okazuje się ponowne zainstalowanie lub uaktualnienie sterowników dla niektórych peryferyjnych urządzeń w komputerze, ponieważ, na przykład drukarka, zatrzymuje się i wykonuje jakieś tajemnicze czynności. W celu ponownego zaprzęgnięcia jej do pracy można zainstalować nowy sterownik -

## Ostatnia deska ratunku

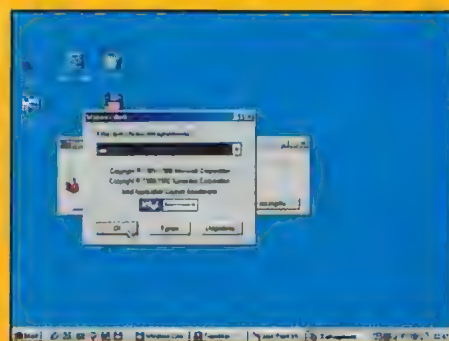
W przypadku gdy twój komputer uległ poważnej awarii i nie chce się w ogóle uruchomić, musisz zwrócić się do profesjonalistów. Istnieje wiele firm wyspecjalizowanych w odzyskiwaniu danych z komputerów, takich jak ten. Specjalistą w tej dziedzinie jest, na przykład, OnTrack ([www.ontrack.com](http://www.ontrack.com)). Jeżeli możesz dostać się do swego peceta i chcesz odzyskać pliki, masz do dyspozycji rozmaite oprogramowanie, które ci w tym pomoże. EasyRecovery służy do pobrania z [www.ontrack.com](http://www.ontrack.com), co umożliwi odzyskanie plików utraconych w wyniku infekcji wirusem, sformatowania dysku lub awarii programu. Innym produktem jest Norton System Works, który łączy narzędzia do utrzymania bezawaryjnej pracy komputera z narzędziami dyskowymi mogącymi diagnozować i naprawiać problemy, zanim te staną się dość poważne. Ponadto, jeżeli przez pomyłkę usuniesz coś z Kosza, Norton będzie w stanie to odzyskać.

sądzę, że w 90% przypadków rozwiąże to problem. Zdarza się również, że do uruchomienia na komputerze jakiegoś programu (zwłaszcza gry), konieczne trzeba uaktualnić sterownik - główną przyczyną nieprawidłowego działania gier są zazwyczaj stare sterowniki. (Często zdarza się tak, że sterownik w pudełku z nową kartą graficzną jest nieaktualny w chwili, gdy ją kupujesz). Poniżej znajdziesz porady związane z omawianym zagadnieniem.

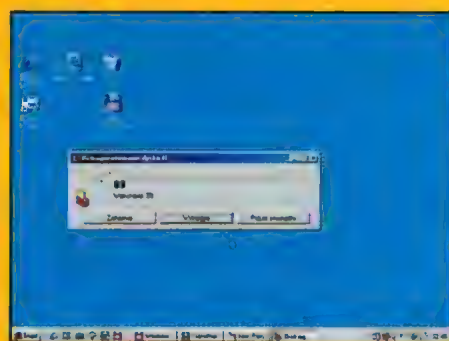
## Wskazówka

Przechowuj kopie wszystkich sterowników w jednym miejscu. Utwórz na dysku C: nowy folder i nazwij go Sterowniki. Teraz kiedy będziesz musiał zainstalować jakiś sterownik ponownie, będziesz miał go pod ręką.

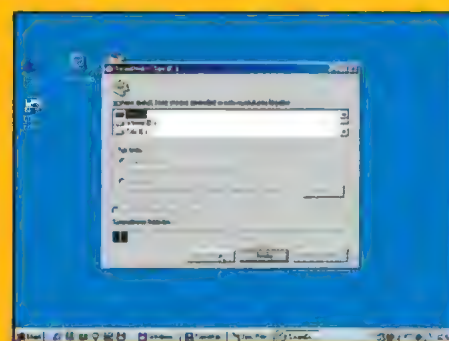
## Jak zmusić kartę grafiki do prawidłowego działania?



**1** Kliknij prawym klawiszem myszy Mój komputer, wybierz Właściwości i wskaż zakładkę Menedżer urządzeń. Kliknij symbol + obok pozycji Karty graficzne, podświetli nazwę, która się pojawi i kliknij Właściwości. Wybierz "Aktualizuj sterownik".



**2** Przyjmujemy, że pobrałeś plik sterownika z witryny WWW danego producenta karty. Wybierz opcję "Poszukaj lepszego sterownika niż ten, którego aktualnie używa urządzenie (Zalecane)", kliknij Dalej. Zaznacz pole obok "Określona lokalizacja" i wpisz lub wyszukaj folder zawierający pliki sterownika.



**3** Kliknij dalej i zaczekaj, aż Windows znajdzie plik. Gdy to nastąpi, kliknij znowu Dalej, aby rozpocząć instalację. Po zakończeniu instalacji kliknij Zakończ. Zostaniesz poproszony o ponowne uruchomienie komputera.

# Pogromca wirusów

## Poradnik walczy z koszmarem wirusów

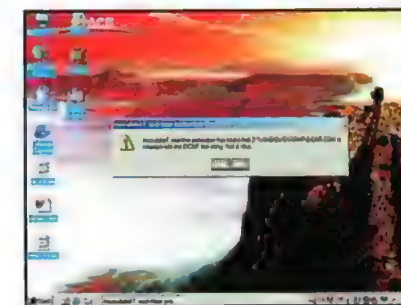
**T**ylko wymówienie słowa "wirus" powoduje drżenie każdego użytkownika komputera. Każdy użytkownik domowy i ogromne sieci korporacyjne w dowolnym miejscu na świecie mogą paść ofiarą ataku i infekcji. Wirusy komputerowe sięją spustoszenie wokół nas już od pewnego czasu - nawet przed tym, zanim zaczęliśmy klikać "pobierz wiadomości" i sprawdzać "skrzynkę pocztową" - głównym źródłem wirusów były dyskiety z programami przekazywane pomiędzy komputerami. Ograniczało to do pewnego stopnia rozszerzanie się infekcji. Mimo to jest to w dalszym ciągu potężne źródło zagrożenia, które obecnie ustąpiło miejsca nowemu nośnikowi odpowiedzialnemu za pojawienie się wirusów na całym świecie.

## Globalne zagrożenie

Tym nowym nośnikiem jest poczta elektroniczna umożliwiająca dotarcie do dowolnego miejsca na świecie w ciągu kilku sekund. Gwałtowny rozrost Internetu zwiększył prędkość, w jakiej rozprzestrzeniają się wirusy. Jeżeli twój komputer nie będzie odpowiednio chroniony, łatwo może zostać zainfekowany. Wiadomo, że wirusy rozprzestrzeniają się poprzez książki adresowe programów pocztowych. Po zainfekowaniu, podczas następnego logowania do serwera poczty, książka adresowa przesyła wirusa do wszystkich osób, które są umieszczone na liście. Jeżeli osoby te nie mają odpowiedniej blokady antywirusowej, sytuacja ta powtarza się i ich książki adresowe przesyłają wirusa dalej.

## Pożar

Jak udało się zaobserwować w przypadku wirusa Love Bug i ostatnio Kournikova, wirusy mają możliwość błyskawicznego rozprzestrzeniania się po świecie - jak pożar. Serwery pocztowe na całym świecie ulegają przeciążeniu z powodu ogromnej liczby e-maili generowanych przez "robaka". W przypadku takiego ataku firmy nie mają innego wyjścia, jak zamknąć swoje systemy komputerowe, a sytuacja użytkowników domowych również nie jest przyjemna. Takie przerwy powodują straty zysków, które są liczone w milionach dolarów. Wirus nie jest jednak całkowitą zagładą! Możesz się przed nim skutecznie bronić, regularnie uaktualniając odpowiednie programy antywirusowe. Większość producentów umieszcza uaktualnienia na swoich stronach WWW w postaci małych plików, które wykonują niezbędne zmiany oprogramowania zainstalowanego w komputerze. Dzięki temu z-



W sytuacji gdy zostałeś zainfekowany, otrzymasz ostrzeżenie podobne do tego. Użyliśmy wirusa "testowego", aby sprawdzić, czy program działa poprawnie.

## 5 najbardziej znanych wirusów

### Utworzyliśmy listę najczęściej spotykanych wirusów komputerowych

#### Anna Kournikova

Przekonani, że mają do czynienia ze zdjęciem rosyjskiej tenisistki, użytkownicy klikają dwukrotnie załącznik. Wirus próbuje następnie wysłać swoje kopie do każdej osoby z książki adresowej pocztowego odbiorcy.

#### Apology-B

Monitoruje peceta i podczas wysyłania e-maila nadśledza odbiorcy (tej samej osobie) innego e-maila, który zawiera załącznik o podanym wyżej tytule. Wirus blokuje dostęp do pewnych witryn WWW i adresów e-mailowych.

#### Hybris-B

Podczas wysyłania e-maila ten dziwnie nazwany wirus wysyła do odbiorcy (tego samego) kopię jako załącznik. Efekt wirusa zależy od tego, co jest zainstalowane w komputerze w momencie otrzymania wirusa.

#### Kakworm

Infekuje wyłącznie poprzez program pocztowy Outlook Express. Niestety używa go najwięcej osób. Ten robak uniemożliwia pracę komputera każdego pierwszego dnia miesiąca po godzinie 17:00. Jest bardzo nieprzyjemny.

#### Navidad-B

Występuje w postaci załącznika o nazwie EMANUEL.EXE. Jeśli go otworzysz, jesteś zainfekowany. Następnie wirus czyta adresy e-mailowe w książce telefonicznej i podejmuje próbę wysłania pod te adresy własnych kopii. Nasza rada - usuń e-maile.

skujesz gwarancję, że komputer jest odporny na nowo stworzonego wirusa, o którym twój program ochronny nic nie wie! Jeśli zaś nie masz żadnego programu antywirusowego, również się nie martw, czytając dalej, dowiesz się, w jaki sposób otrzymać taki program i to całkiem za darmo.

## Wskazówka

Kakworm jest często spotykanym wirusem. W sytuacji gdy nie masz jeszcze programu antywirusowego, a chciałbyś się dowiedzieć, jak go usunąć ręcznie, przejdź do <http://vil.mcafee.com/virusSupport/kakRMV.asp>.

# Jak odzyskać utracone pliki?

**Niezależnie od tego, czy zgubiłeś plik, czy straciłeś go w wyniku awarii systemu, możesz go odzyskać.**

**N**ie ma nic bardziej denerwującego niż utrata jakiegoś pliku. Co więcej, próba jego odnalezienia może przyprowadzić cię o ból głowy. Sposób odnalezienia pliku zależy od kilku czynników - m.in. od tego, czy pamiętasz jego nazwę, czas jego utworzenia, typ i tak dalej.

W przypadku gdy nie pamiętasz nazwy pliku, ale pracowałeś nad nim ostatnio, wówczas powinienś go odnaleźć, klikając Start, a następnie przechodząc do listy w Dokumentach. Wyświetlane są tu wszystkie pliki i dokumenty, z którymi niedawno pracowałeś i prawdopodobnie znajduje się tu również ten poszukiwany. Jeśli i tu go nie ma, otwórz program, który wykorzystywałeś do utworzenia pliku, na przykład - otwórz Word i kliknij A Plik. U dołu menu znajdziesz wszystkie ostatnio używane dokumenty.

Mam nadzieję, że udało ci się znaleźć dany plik. Jednak w odwrotnym przypadku możesz spróbować innych sposobów na jego wysledzenie. Pierwszym i najbardziej oczywistym jest przeszukanie Kosza. Nigdy nie wiadomo, a nuż usunąłeś ten plik. Możesz także kliknąć Start i wybrać polecenie Znajdź, następnie przeszukać cały dysk twardy według różnych kryteriów, w tym z użyciem nazw plików, dat i znaków zastępujących (\*) - np. wszystkie dokumenty Word, wpisując \*.doc.

## Awaria systemu

Prędzej czy później zdarzy się i tobie. W jednej chwili klawiatura przestaje reagować, zaś kursor zawisł nieruchomo w jednym miejscu ekranu - komputer padł i nie zmieni tego mocne uderzenie w klawisze. Musisz z nadzieją wyłączyć i włączyć maszynę ponownie,

a być może twój plik wciąż gdzieś jest. Sprawdź podane wyżej sposoby odzyskiwania dokumentów Word.

Jednak zdarzają się sytuacje, w których pliki zaczynają zniknąć wskutek niestabilności systemu - użytkownicy Windows Me mogą temu zaradzić, używając narzędzia Przywracania systemu. Dzięki niemu pecet powróci do pracy z momentu, gdy zachowywał się poprawnie. Pamiętaj, że narzędzie to powinno być używane jako ostatnia deska ratunku, ponieważ przywraca jedynie pliki systemowe, nie zaś te utworzone przez użytkownika, takie jak dokumenty .doc lub .txt. □

## Odzyskiwanie utraconego dokumentu Word

**1** Po awarii systemu możesz łatwo odzyskać pliki Word. Najpierw spójrz w programie Word kopię zapasową, a potem kliknij Narzędzia, wybierz Opcje i wskaż zakładkę Zapisywanie. Zaznacz pole oznaczone Zawsze z kopią zapasową i kliknij OK.

**2** Teraz jeśli system niespodziewanie padnie, będziesz dysponował kopią zapasową pliku, nad którym pracowałeś. Przejdź do miejsca, w którym plik był pierwotnie zapisany i poszukaj jego kopii (z rozszerzeniem wtk na końcu nazwy pliku).

**3** Możesz też wyszukać wszystkie pliki wtk na dysku (znajdź pliki \*.wtk). Po zlokalizowaniu pliku kliknij go dwukrotnie, aby go otworzyć. Znajdziesz tam aktualną kopię pliku, który uważałeś za stracony.



## 20 porad

## Windows Media Player

oprac. Sylwester Szczepaniak

**Nowy Windows Media Player wygląda dość atrakcyjnie i brzmi całkiem nieźle...**

**Zdobądź go!**

**1** Całkowicie nowy Windows Media Player 7 jest dostępny bezpłatnie pod adresem [www.microsoft.com/windows/windowsmedia/en/default.asp](http://www.microsoft.com/windows/windowsmedia/en/default.asp). Biorąc pod uwagę, że zajmuje on 10 MB, na pewno rozsądniej będzie zainstalować go z płyty dołączonej do CD-Action, odblokowując tym samym swój telefon na parę godzin. Jakkolwiek postąpisz, to i tak warto go mieć, gdyż potrafi on obsługiwać praktycznie wszystko: od wideo w formacie MPEG po pliki MP3, a nawet trochę więcej.

**Uruchamianie Windows Media Player**

**2** W czasie instalacji ikony do uruchamiania programu zostaną automatycznie umieszczone na pulpicie i na pasku narzędzi. Gdy zechcesz uruchomić program, po prostu wybierz tę, do której masz najbliższą myśl. Normalnie program uruchomi się jako Media Guide (o tym więcej w następnym punkcie).

**Nawigowanie**

**3** Początkowy ekran Media Guide ma cztery przyciski na górze ekranu. Pozwalają one na przemieszczanie się między odtwarzaniem muzyki, radia, transmisji szerokopasmowej, a także na przekakiwanie do strony domowej. Ponadto znajdziesz tam skróty do wszystkiego, co może być w danej chwili przydatne. W tym wypadku: od muzyki akustycznej do klipów ze Snatcha.

**Zaprenumeruj darmowy biuletyn informacyjny**

**4** Sporo się dzieje ostatnimi czasami wokół Media Player i żeby być na bieżąco ze wszystkimi wydarzeniami, możesz zaprenumerować bezpłatny biuletyn, który bę-

dzie dostarczany na twoją skrzynkę e-mail. Wystarczy, że przejdziesz do pola subskrypcji na stronie głównej i wpiszesz swój adres poczty elektronicznej.

**Suchanie plików medialnych w Sieci**

**5** Jednym z głównych zadań Media Guide jest pomoc w odnajdywaniu plików medialnych w Sieci. Do tego celu służą skróty do różnych kategorii, takich jak chat radio, zwiastuny filmowe, ściąganie muzyki, internetowe stacje radiowe i wiele innych. Przejdź do środkowej części ekranu i wybierz to, co cię interesuje.

**Odtwarzanie płyt CD z Windows Media Player**

**6** Jednym z najwygodniejszych sposobów przechowywania muzyki są płyty CD. Wystarczy włożyć płytę do odtwarzacza CD-ROM lub DVD i zacząć ją odtwarzać. Dodatkowo można wykorzystać Media Player do sprawdzenia informacji o artyście, tytule albumu czy piosenki, a także wiele innych informacji bezpośrednio z Internetu. Wszystko to dzieje się w tle w oparciu o zakodowany numer ID na dysku. Oprócz podstawowych informacji możesz znaleźć sporo szczegółów, wybierając przycisk Szczegóły albumu w prawym górnym rogu.

**Kopiowanie muzyki do MP3**

**7** Możesz kopiować pojedyncze utwory, jak i całe albumy na swój twardy dysk, zapisując je w formacie MP3. Swoje preferencje możesz ustawić w menu Tools i Options. W części opisanej jako CD Audio jest mały suwak ustawiający jakość w zależności od rozmiaru pliku. Proponujemy



Media Guide jest wprost najeżony skrótami do ciekawych miejsc pełnych najnowszych darmowych plików medialnych.

używać średniej prędkości próbkowania wynoszącej 128 Kb/s. Róbć to jedynie z muzyką nieobłożoną prawami autorskimi.

**Odtwarzanie efektów graficznych razem z płytą CD**

**8** Muzyka może prezentować się całkiem ładnie dzięki darmowym efektom graficznym dostępnym w Media Playerze. Standardowo otrzymujesz ich dużo, ale możesz mieć jeszcze więcej, ściągając je z Internetu ze strony Microsoftu (adres w punkcie 1). Wystarczy, że wciśniesz przycisk Nowy Playing w lewej części okna i wybierzesz swoją wizualizację.

**Dostrajanie brzmienia**

**9** Tuż pod oknem z wizualizacjami na ekranie odtwarzania znajdują się ustawienia dźwięku. Ponownie - używając prawej i lewej strzałki - możesz wybrać dowolny efekt. Ich skala jest szeroka: od prostych equalizerów do zaawansowanych efektów surround i tak zwanej "kaczki". Warto je przejrzeć.

**Segregowanie kolekcji**

**10** Nawet jeżeli nie udostępniasz swoich zasobów MP3 innym użytkownikom, i tak możesz mieć wszystko skatalogowane w bibliotece medialnej. Aby

uzyskać tę opcję, naciśnij trzeci przycisk w lewej dolnej części ekranu. Zobacysz wtedy listę wszystkich utworów w swojej kolekcji, z których możesz tworzyć, zmieniać i zapisywać playlisty odpowiednie do twojego nastroju i okazji.

**Sluchanie radia na pececie**

**11** Wyczerpawszy repertuar płyt i plików MP3, czas włączyć radio. Jeżeli jest to jedno z tych staromodnych pudełek z tranzystorami, możesz znaleźć zaledwie swoją lokalną rozgłośnię, ale z Media Playerem i dostępem do Internetu możesz dostroić się do stacji z całego świata. Wystarczy, że wciśniesz przycisk Radio w górnej części ekranu Media Guide.

**Jak ustawić radio**

**12** Program daje nam możliwość wyboru jednej z wielu stacji radiowych, a ponadto możemy dodać swoje własne ustawienia. Wciśnij przycisk Radio Tuner po lewej stronie ekranu, a później skorzystaj z urządzeń szukających i znajdź swoją wymarzoną stację.

## Jeżeli masz taką możliwość, wybierz dużą szybkość transmisji danych do odbioru radia.

**Ustawianie właściwej szybkości transmisji**

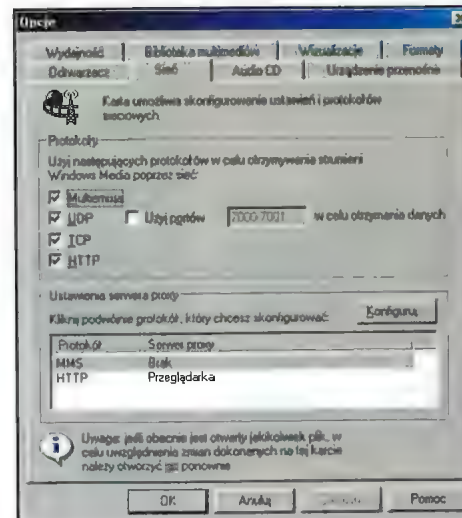
**13** Szybkość transmisji trzeba dostosować do jakości odtwarzania. Jeżeli masz taką możliwość w ustawieniach radia (masz szybkie łącze), spróbuj ustawić dużą szybkość. Prękość rzędu 56 k, albo nawet więcej, to jakość zbliżona do modulacji FM. Wartości 28 k lub mniej są porównywalne z radiem AM.

**Przełączanie w widok kompaktowy**

**14** Media Player wygląda bardzo imponująco, gdy jest wyświetlany na pełnym ekranie, ale w momencie gdy przełączymy go w widok kompaktowy, stanie się on "wystrzałowy". W tym celu wystarczy kliknąć mały przycisk z kombinacją strzałek i podwójnego pola w dolnej prawej części okna.



Widok kompaktowy może nam dostarczyć paru niespodzianek - w zależności od tego, jakiej skóry aktualnie używamy.



Parę szybkich ruchów w opcjach w menu narzędzia - i możemy ustawić, co wolno, a czego nie wolno robić naszemu Media Playerowi.

**Zmiana wyglądu**

**15** Media Player - niczym wąż - z radością zrzuca swoją skórę i przywdziewa coś zupełnie nowego. Mówiąc o skórze (tego albo jakiegoś innego odtwarzacza) mamy na myśli jego zewnętrzną powłokę graficzną. Jeżeli klikniesz przycisk z wyborem skór na dole po lewej stronie listy na ekranie, możesz ubrać coś z już zapewnionych wdzianek. Możesz również ściągnąć z Sieci coś nowego.

**Odtwarzanie filmów na pececie**

**16** Do tej pory podkreślaliśmy stronę muzyczną Windows Media Playera. Nie zapomnijmy jednak, że jest on również sprawny w odtwarzaniu filmów. Jeżeli masz kolekcję plików AVI lub JPEG, na przykład ściągniętych z Internetu, to jest to program idealny do ich odtwarzania. Po prostu użyj opcji Otwórz w menu Plik.

**Skrót do strony WWW**

**17** W lewej dolnej części ekranu znajduje się mała ikona Windows Media. Po jej kliknięciu zostaniesz automatycznie przeniesiony na strony Microsoft dotyczące Media Playera. Jest to świetne miejsce, w którym można znaleźć parę dodatków, takich jak skóry, wizualizacje i szereg innych.

**Oglądanie transmisji z Internetu**

**18** Istnieje wiele stron internetowych oferujących duże ilości transmisji medialnych. Aby oglądać je bez żadnych problemów, użyj opcji w menu Narzędzia i przejdź do ustawień sieciowych. Możesz tutaj ustawić, jakie typy plików będziesz mógł otwierać, natomiast opcje Format pozwalają na definiowanie rozszerzeń plików, jakie będą połączone z Media Playerem.

**Pokaż opcje equalisera**

**19** Mało zauważalne, ale bynajmniej nie mało istotne są trzy przyciski na górze okna odtwarzania. Użyj ich, aby pokazać lub ukryć ustawienia equalisera, listę odtwarzanych utworów albo zmienić kolejność odtwarzania na losową.

**Przeskocz tam, gdzie chcesz**

**20** Na samym dole ekranu znajdziesz wszystkie przyciski potrzebne do odtwarzania, zatrzymywania, przewijania w przód i w tył oraz do przekakiwania utworów. Dodatkowo znajdziesz tam opcję wyłączania dźwięku oraz wskaźnik miejsca odtwarzania w utworze, dzięki któremu możesz rozpocząć odtwarzanie od dowolnego miejsca. □



Witamy w Windows Media Playerze. Teraz zawiera on Media Guide, dzięki któremu wiesz, co się dzieje.

Wizualizacja to system połączenia światła i dźwięku w twoim pececie. Jeżeli jednak muzyka zacznie skakać, to znaczy, że masz za mało pamięci i trzeba ją wyłączyć.



WIRTUALNE IMPERIUM GIER

WWW.GRY.WP.PL

największa baza RECENZJI

najświeższe ZAPOWIEDZI

gorące NOWINKI z Polski i świata

tony TIPS & TRICKS

najobszerniejsze SOLUCJE i PORADNIKI

codzienny UPDATE

najwięcej KONKURSÓW

wylaczny patron internetowy XGra

Quake 3 Arena - gra w mas

sponsor serwisu FUJITSU COMPUTERS SIEMENS

INTRUDER ALERT



# 20 porad Paint Shop Pro Animation

Zainstaluj PSP wersja 7, a dostaniesz dodatkowo Animation Shop 3. Oto jak wyluskać z nich jak najwięcej...

oprac. Sylwester Szczepaniak

## Gotowy do uruchomienia

**1** Animation Shop 3 nie wymaga osobnej instalacji. Po wgraniu Paint Shop Pro 7 na swój komputer wystarczy użyć menu Start pod Windows, znaleźć katalog Jasc Software, a następnie ikonę Animation Shop. Gdy uruchamiamy program po raz pierwszy, możemy ustawić opcję utożsamiania różnych plików z animacjami z naszym programem. Trzeba tylko zaznaczyć odpowiednie pole.

## Nauka przez przykłady

**2** Aby przetestować możliwości programu, wystarczy uruchomić jeden z przykładowych obrazów. W tym celu wybierz menu Plik, potem otwórz i przejdź do miejsca, gdzie zainstalowałeś oprogramowanie. Przykładowe piki będą zapewne w ścieżce Program Files, Jasc Software Inc. Paint Shop Pro 7, Anims. Jest ich kilka do wyboru, w tym motyl, glob, rakietka i efekty tekstowe.

## Otwieranie animacji

**3** Po otworzeniu pliku z animacją wyświetlany jest rząd odrobiny różniących się obrazków. Są to poszczególne ramki klipu. Użyj paska na dole, aby przemieszczać się między nimi, gdyż z reguły jest ich zbyt wiele i naraz nie zmieścisz się na ekranie. Pozwala to na obejrzenie wszystkich kroków animacji.

## Podgląd animacji

**4** Jeżeli chcesz zobaczyć, jak animacja prezentuje się w całej okazałości, musisz ją oczywiście uruchomić. W tym celu na górnym pasku narzędzi, dokładnie na lewo od ikony pomocy (ta ze znakiem zapytania), został umieszczony przycisk, na którym jest kawałek filmu. Wci-

śnij go, a program otworzy dodatkowe okno i przedstawi całą sekwencję animacji.

## Używanie Kreatora animacji

**5** Gdy przejdiesz już do tworzenia własnych animacji, Kreator poprowadzi cię przez wszystkie kroki procedury. Wciśnij przycisk z obrazem lewej ręki na górnym pasku narzędzi, aby go uruchomić. Na początek musisz wybrać rozmiar ramki, w jakiej chcesz umieścić animację. Wartości poziomu i pionu podaj w pikselach.

## Krystalicznie czyste?

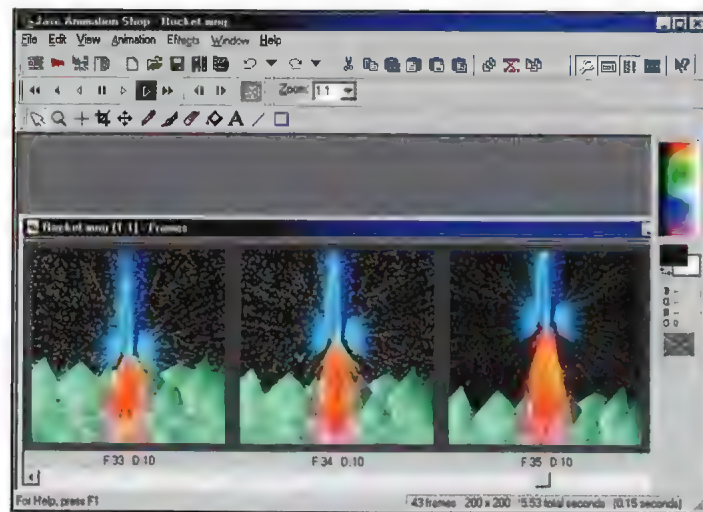
**6** Kolejny krok to wybór tła - mamy do wyboru przezroczyste lub nieprzezroczyste. Pierwsza z możliwości jest idealna do stron internetowych, natomiast druga oznacza, że animacja będzie wykonywana na jakimś polu.

## Liczy się rozmiar

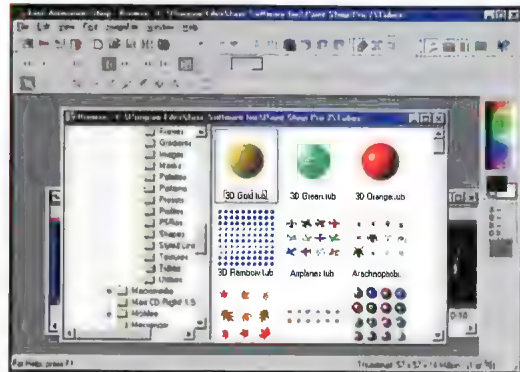
**7** Czasami obraz źródłowy nie będzie miał tych samych rozmiarów, co docelowa ramka sekwencji animacji. Jednak używając Kreatora, możesz umieścić ledwo co m'eszczące się obrazki, wyrównując je do górnego lewego rogu lub centrując w środku ekranu. Zależy to tylko od twojej wyobraźni i rysunków, jakimi się posługujesz.

## Duże jest piękne

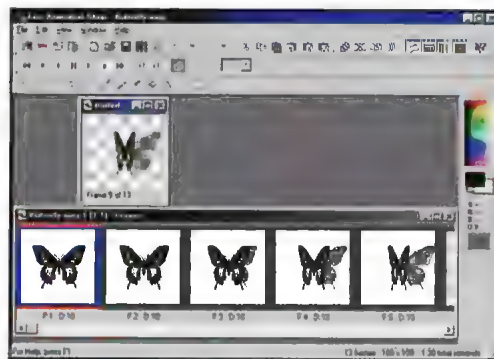
**8** W poprzednim punkcie mówiliśmy o obrazkach, które są za



Gdy już otworzysz animację, naciśnij przycisk z wycinkiem rolki filmu, aby sprawdzić, jak ona wygląda.



Opcja przeszukiwania jest doskonałym sposobem na sprawdzenie, jak wyglądają obrazki bez ich otwierania.



Otwórz przykładową animację (mają one rozszerzenie .mng), aby sprawdzić, co program potrafi.

duże, aby zmieścić się w oknie, ale co zrobić, gdy są one za małe w porównaniu z ramką? Tutaj kreator daje możliwość wypełnienia niezajmowanego tła jakimś kolorem (może on być przezroczysty) albo wzięty z poprzedniej klatki animacji.

## Powtarzanie animacji

**9** Czasami dobrze jest, gdy animacja się wykona i następnie zatrzyma. Innym razem, zwłaszcza jeżeli klatka początkowa i końcowa są podobne, będziecie chcieli zamknąć ją w pętli (np. obracający się globus). Kreator poda wam obie możliwości, a wy wybieracie tę, która wam odpowiada.

## Ustawianie szybkości animacji

**10** Szybkość wykonywania animacji jest niezwykle istotna.

Animation Shop pozwala na wpisywanie czasu ekspozycji poszczególnych klatek. Podaje się je w setnych częściach sekundy (1/100), więc wpisanie 10 spowoduje wyświetlanie każdego obrazka przez 10/100 lub 1/10 sekundy. Jest to do

bra wartość początkowa, ale możecie zmieniać ją i przyspieszać swoje animacje. Zbyt duży czas odbija się na płynności animacji.

## Wklejanie rysunków

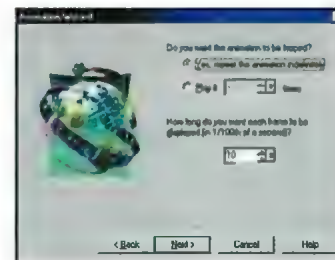
**11** Teraz gdy wszystkie mechanizmy animacji są ustawione, pozostaje jedynie wgrać rysunek, z którym chcemy pracować. W ostatnim kroku Kreator pozwoli nam przesłać twardy dysk w poszukiwaniu takich obrazków. Na dobry początek spróbuj skorzystać z już istniejących, zamieszczonych w katalogu Anims w Paint Shop Pro.

## Edycja klatek

**12** Jeżeli rozpocząłeś od prostego kształtu, możesz go edytować w Paint Shop Pro dla różnych klatek, ewentualnie zmieniając trochę jego kształt albo przesuwając go na ekranie. W tym celu naciśnij przycisk eksportujący ramki do Paint Shop Pro. Znajduje on się na pasku narzędzi, na górze, trzeci od lewej.

## Poszukaj trochę

**13** Jeśli ciężko jest nam zdecydować się na jakiś konkretny rysunek, gdyż patrząc na zawartość pliku tekstowego, nie wiemy, jak będzie on wyglądał, z pomocą przyjdzie nam opcja przeszukiwania w Animation Shop. W tym celu wciśnij przycisk przeszukiwania albo przejdź z menu Plik do przeszukiwania i pra-



Twoja animacja może zostać odtworzona raz, kilka razy albo może powtarzać się w nieskończoność.

wie od razu będziesz mieć mały podgląd wszystkich plików w dowolnym katalogu.

## Wybieranie typów plików

**14** Możesz zapisać swoją animację ze standardowym rozszerzeniem programu, ale używając opcji Zapisz jako z menu Plik, możesz zapisać ją także jako animowany GIF (idealny do animacji w Sieci), a także w wielu różnych formatach, takich jak Animacje Autodesk .FLI oraz .FLC, a nawet jako plik Windows AVI.

## Zapisywanie pojedynczej ramki

**15** Oprócz zapisywania całych animacji program pozwala na zapisanie pojedynczej ramki jako normalnego pliku graficznego. Może się to okazać szczególnie przydatne, jeżeli chcemy umieścić pierwszą klatkę animacji jako nieruchomy obraz, rozpoczynający animację w momencie kliknięcia go albo jakiegoś linku.

## Zduplikuj to

**16** Wracając do świata animacji zapewne zauważycie, że podobieństwa pomiędzy poszczególnymi klatkami są bardzo często większe niż różnice. Jednym ze sprytniejszych sposobów przyspieszenia procesu tworzenia animacji jest używanie przycisku Duplikuj (po prawej na górnym pasku narzędzi), aby skopiować całą ramkę i później dokonać interesujących nas zmian.

## Dodawanie efektów tekstowych

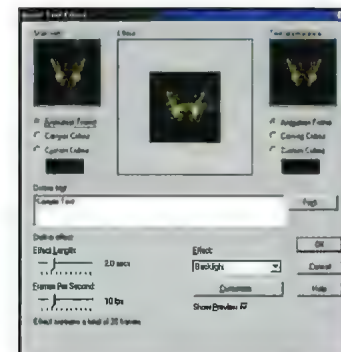
**17** Jeżeli poruszając się obrazki nie dają oczekiwanego efektu, można dodać jeszcze parę efektów tekstowych. Niektóre z nich wyglądają naprawdę naprawdę interesująco. Można je dodać do swojej animacji, wstawiając efekt tekstowy z menu Efekty. Upewnij się, że zaznaczony jest podgląd, abyś mógł zobaczyć, jak wygląda określony efekt, zanim go dołączysz.

## Zmienileś zdanie

**18** Jeżeli chcesz zmienić właściwości całej animacji albo pojedynczej klatki (np. czas wyświetlania czy tło), nie musisz rozpoczynać od początku. Wybierz menu Animacje, a następnie przejdź do właściwości ramki albo właściwości animacji. Znajdują się one na dole listy.

## Stwórz baner na stronę WWW

**19** Jednym z najlepszych sposobów wykorzystania animacji w Sieci jest stworzenie ciekawego banera, otwierającego się na górze ekranu. Dobrzy ludzie pracujący w Jasc wiedzą o tym i dołączyli do programu pełny kreator banerów sieciowych. Wystarczy wcisnąć drugi przycisk od lewej na górnym pasku narzędzi i zabawa się rozpoczyna.



Animowane efekty tekstowe dostarczają dodatkowych wrażeń i są dostępne spod menu Efekty.

## Podgląd animacji sieciowych

**20** Jak już wcześniej wspomnieliśmy, możesz wykorzystać przycisk odtwarzający animację, jeżeli chcesz ją zobaczyć w ruchu. Jeżeli jednak chcesz się podwójnie upewnić, jak będzie wyglądać jakaś animacja sieciowa, gdy już ją zainstalujesz, możesz skorzystać z opcji podglądu w przeglądarce sieciowej. Znajduje się ona w menu Widok na pasku narzędzi. Jeżeli będziesz musiał coś zmienić, to i do tej pracy znajdziesz kreator w menu Plik. □



# Jak tworzyć wykresy w Microsoft Wordzie?

Chcesz dodać wykres do swojego dokumentu, ale nie wiesz, jak to zrobić? Nie zniechęcaj się. Przeczytaj tekst poniżej, a dowiesz się, jak użyć Worda do wcielenia w życie swoich pomysłów.

oprac. Sylwester Szczepaniak

**D**obrze pamiętamy lata spędzone na uniwersytecie.

Najśladziejzym wspomnieniem jest jednak to, jak staraliśmy się tworzyć profesjonalnie wyglądające wykresy, używając Excela. Wybawiało nas to od przymusu siedzenia z linijką, krzywkami i cyrklem i było jednym z najlepszych sposobów oszczędzania czasu w tamtych dniach. Da się to porównać tylko z odkryciem kalkulatora we wczesnej młodości.

Na początek potrzebna będzie tablica z danymi liczbowymi - pomyśl, jak ma wyglądać twój wykres, i możemy zaczynać. W poniższych przykładach posłużyliśmy się Wordem 2000, ale cała procedura jest identyczna we wcześniejszych wersjach programu Microsoft.

Możesz dodać wykres do każdego dokumentu w Wordzie, bez względu na to, czy chcesz, aby to było w środku już napisanego tekstu, czy w nowym dokumencie. Nie zwlekajmy już dłużej i zabierzmy się do roboty.

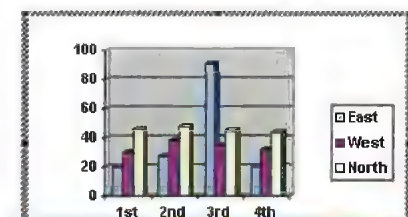
## Ciekawe wykresy

Wiem, że nie ma lepszego sposobu na ożywienie (czyli nadanie życia) nudnych faktów i danych niż zilustrowanie ich wykresami. Dzięki szlachetnemu asortymentowi oferowanemu nam przez Word możemy osiągnąć niesamowite efekty. Jeżeli nie macie kolorowej drukarki, możecie znaleźć też parę czarno-białych wzorów efektów. Musicie tylko uważać, w przypadku gdy macie dużą liczbę kategorii reprezentowanych podobną kolorystyką. Pora tym nie ma większych ograniczeń przed rozwinieniem skrzydeł waszej artystycznej duszy. Możecie uczynić swój wykres małym albo dużym - wedle gustu - poprzez przekształcanie uchwytów (tych małych czarnych kwadratów na ramce otaczającej grafikę) albo umieścić go w dowolnym miejscu na stronie.

Nadane cyfry i fakty? Wstyd! Wstyd! Potrzeba jedynie trochę wyobraźni...



# Jak tworzyć wykresy w Microsoft Wordzie?



**1** W swoim dokumencie ustaw kursor na początku linii, w której chcesz umieścić wykres. Następnie wybierz Wstaw z paska narzędzi, kolejno Rysunek i Wykres. Otworzy to domyślny wykres na twojej stronie, jak i małą tabelę do wpisywania danych.

Document3 - Datasheet					
		A	B	C	D
		1st Qtr	2nd Qtr	3rd Qtr	4th Qtr
1	East	20.4	27.4	90	20.4
2	West	30.6	38.6	34.6	31.6
3	North	45.9	46.9	45	43.9

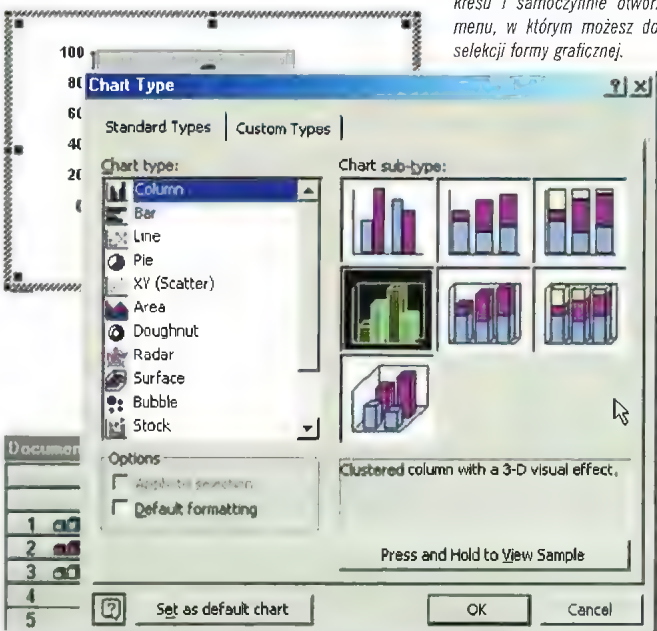
Document4 - Datasheet				
		A	B	C
		Mike	2nd Qtr	3rd Qtr
1	East	20.4	27.4	90
2	West	30.6	38.6	34.6
3	North	45.9	46.9	45

**2** Ta mała tabela nosi nazwę Arkusza danych i to tu wpisujesz swoje dane. Możesz wpisywać je na to, co już się tam znajduje poprzez kliknięcie myszą wybranej komórki, podobnie jak w większości arkuszy. Używaj klawiszy [Enter] i [Tab] do przemieszczania się między polami.

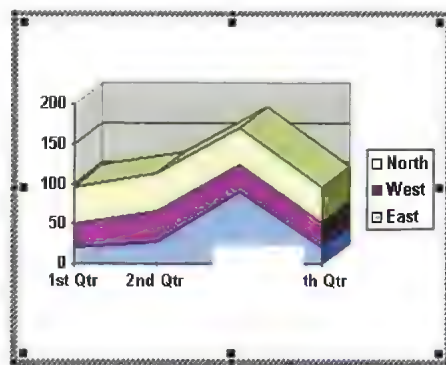
Document5 - Datasheet							
		A	B	C	D	E	F
		1st Qtr	2nd Qtr	3rd Qtr	4th Qtr		
1	East	20.4	27.4	90	20.4		
2	West	30.6	38.6	34.6	31.6		
3	North	45.9	46.9	45	43.9		

**3** Możesz w dowolny sposób zmieniać dane i etykiety przy kolumnach, a wykres na twojej stronie będzie się zachowywał odpowiednio. Jeśli nie chcesz mieć za dużo danych, możesz je usunąć poprzez zaznaczenie ich przyciskiem myszki i wciskając klawisz [Delete].

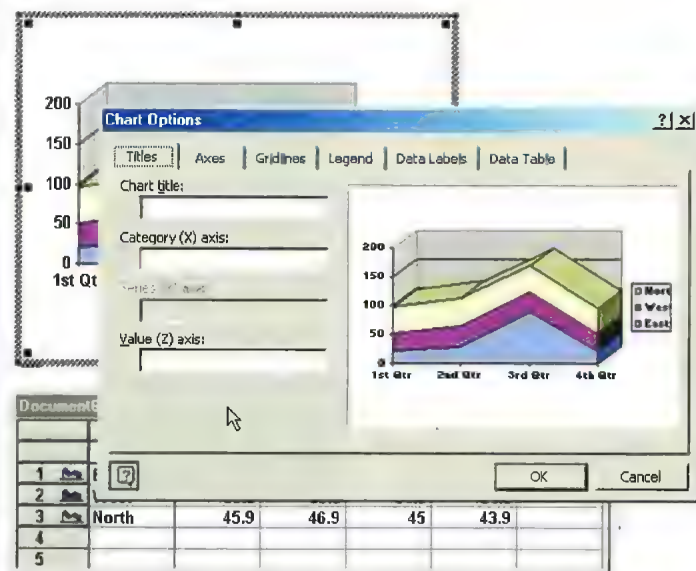
**4** Chcąc zmienić typ wykresu, musisz kliknąć prawym przyciskiem myszy nad pustym obszarem wykresu, ale wewnątrz prostokątnego obszaru otaczającego go. Następnie wybierz Typ wykresu i samoczynnie otworzy się menu, w którym możesz dokonać selekcji formy graficznej.






**5** W każdej kategorii wykresów jest parę różnych typów pozwalających na jeszcze lepsze dopasowanie do naszych wymagań. Aby zobaczyć, jak wyglądają, wcisnij i przytrzymaj przycisk z napisem Wcisznij, aby na dole szarego menu zobaczyć przykład.

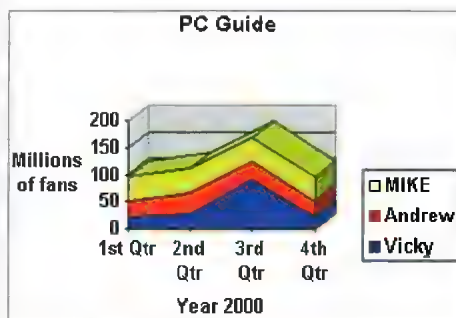


**6** Kolejnym krokiem jest dodanie własnego tytułu wykresu, legendy i przypisów. Ponownie kliknij prawym przyciskiem na czystej części wykresu i wewnątrz jego granic. Tym razem wybierz Opcje wykresu. Otworzy to nowe menu, w którym możesz wpisywać odpowiednie dane.



**7** Możesz zmieniać kategorie danych poprzez zmianę nazw w Arkuszu danych - nastąpi to na wykresie automatycznie. Wstawienia innego koloru dokonuje się przez dwukrotne wcisnięcie przycisku myszy na polu barwy, która nam się nie podoba.

Document6 - Datasheet				
		A	B	C
		1st Qtr	2nd Qtr	3rd Qtr
1	 Vicky	20.4	27.4	
2	 Andrew	30.6	38.6	34.6
3	 MIKE	45.9	46.9	
4				



**8** Jeżeli chcesz wzór czarno-biały, wybierz przycisk Efekty wypełnienia, a następnie Deseń. Zmień kolor na czarny, a tło na biały. Aby wyjść z opcji, po prostu kliknij na jakimś polu poza obszarem wykresu.

Trochę zabawy z trójwymiarowym logo

## Cool 3D

Masz dość wciąż takich samych, przykurzonych stron WWW? CD-Action pokaże ci, jak nadać im świeży wygląd za pomocą Cool 3D.

oprac. Tomasz Pasich

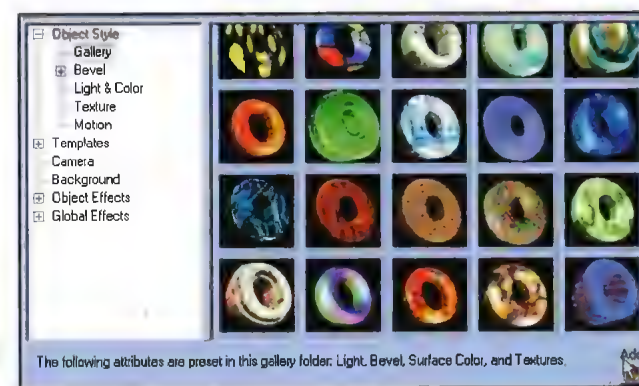
Program Cool 3D 2 firmy Ulead, który znajdziesz na płycie CD dołączonej do numeru, jest wydajnym narzędziem dla tworzenia animacji. Prosty interfejs typu "przeciągnij i upuść" umożliwia szybkie i łatwe tworzenie tytułów, logo i innych animowanych grafik dla takich projektów, jak witryny WWW, cyfrowe wideo oraz prezentacje. Za pomocą Cool 3D 2.0 stworzono, na przykład, animowane logo dla strony domowej witryny WWW Slumkidd.com.

Zważywszy na funkcje Cool 3D 2, to program jest wyjątkowo łatwy w użyciu. Prawie wszystko, co oferuje pakiet, jest przedstawiane na jednym głównym ekranie, przy czym wszystkie efekty i opcje wymagają najczęściej jednego kliknięcia. U góry ekranu znaj-

dują się paski narzędzi, rozwijalne menu, przyciski sterowania animacji i licznik czasu używane do szczegółowej edycji kołowych klatek. Poniżej umieszczony jest obszar roboczy - na początku czarny, ale ożywia się w momencie utworzenia tekstu i/lub obrazka. Na dole ekranu znajduje się Library, czyli lista efektów z podglądem dla każdego z nich.

### Efekty dla tekstu

Funkcje Cool 3D 2 obejmują tekst wielolinowy, animacje z wieloma obiektami, nieograniczoną liczbę atrybutów tekstowych, pełen asortyment opcji wyrównywania tekstu, możliwość importowania grafik dwuwymiarowych, oddzielne ustawienia dla każdego z nich skosu (umożliwiające mapowanie różnych tekstur na przedzie i na skosach obiektu) oraz dołączanie dalszych efektów modułów dodatkowych, wskazujące ramki kluczowych i licznik czasu dla każdego obiektu i atrybutu pozwalające na precyzyjne sterowanie ani-

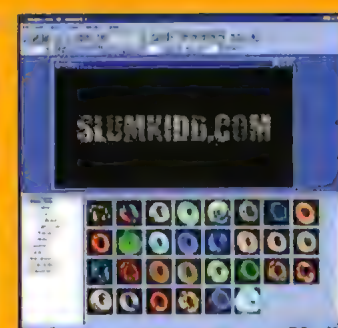


Każdy uzyskany efekt możesz dodać do Easy palette i wykorzystać w przyszłości.

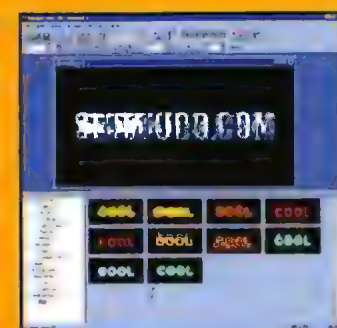
### Animacja



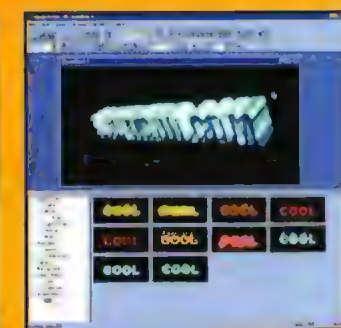
**1** Rozpocznij nowy projekt, określając rozmiar planowanej animacji. Kliknij Image => Dimensions, następnie wprowadź wymiary kadru, na którym chcesz pracować - okno dostosuje się do wprowadzonych wartości.



**2** Kliknij przycisk Text. Otworzy się okno wprowadzania tekstu - wpisz to, co chcesz. Aby określić czcionkę i rozmiar, podświetl tekst i zastosuj menu rozwijalne. Wybierz More - uzyskasz dostęp do symboli. Po zakończeniu kliknij OK.



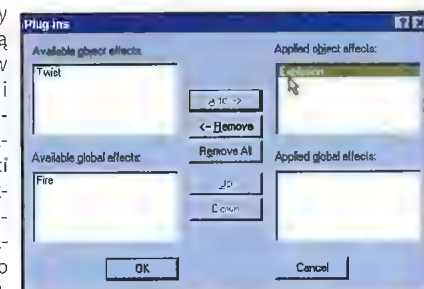
**3** W kadrze pojawi się tekst. Zaczniemy od zastosowania skosu. Kliknij Bevel (pod Object Style) i wybierz odpowiedni efekt z biblioteki obrazów. Przeciągnij go na kadry w celu wykonania zmian.



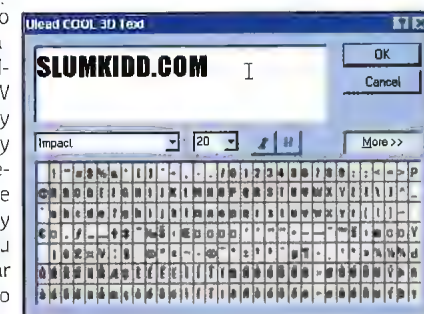
**4** Trochę ruchu nikomu jeszcze nie zaszkodziło - niech tekst przemieszcza się na ekranie dzięki jednemu z efektów ruchu. Użyj funkcji cofania programu i wypróbuj kilka opcji, aby odnaleźć najciekawszą. Celem sprawdzenia rezultatu kliknij przycisk Play.



Aby być pewnym, że w pełni wykorzystujesz możliwości Cool 3D, przejdź do menu View i zaznacz wszystkie paski narzędzi. Teraz widzisz, nad czym będziesz pracował.



Okno Plug-ins, znajdujące się w menu Edit, może być używane do dodawania kolejnych efektów.



Okno Text oferuje szereg symboli, jak również ekran początkowy dla standardowy tekst.

**Eksperymentuj swobodnie, wiedząc, że możliwe jest cofnięcie nawet najbardziej koślawych pomysłów.**



## Trzeci wymiar z Cool 3D

## Pasek narzędzi

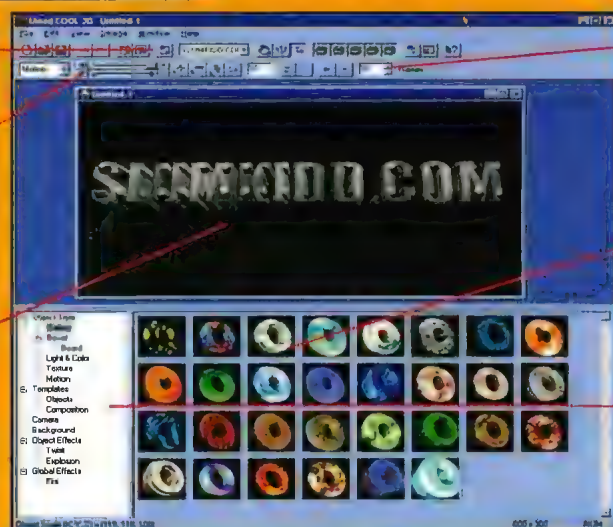
Główny pasek narzędzi zawiera najważniejsze funkcje, takie jak narzędzia tekstowe oraz opcje skosu, rozmiaru i ruchu.

## Licznik czasu

Licznik czasu umożliwia sterowanie tym, co dzieje się podczas animacji, zaś podczas zmiany szybkości klatek (Change frame rate) przeglądanie animacji i wprowadzanie ramek kluczowych.

## Kadr

Kadr to obszar, w którym odbywa się akcja.



## Sterowanie klatkami

Za pomocą paska narzędzi Frame control można wprowadzać klatki, sterować prędkością odtwarzania i wygładzać animację. Naciśnij przycisk Play, aby zobaczyć podgląd animacji.

## Efekty

Miniatury efektów. Te animowane obrazki demonstrują każdy z efektów. Wybierz któryś klikając go, następnie przeciągnij kursor na kadr.

## Biblioteka

Biblioteka zawiera wszystkie efekty dostępne w postaci prostej listy typu Eksplorator Windows. Kliknij odpowiednią bibliotekę i wybierz jeden z wyświetlonych efektów.

## Cele projektu

Zapytaj kogokolwiek, kto zajmuje się projektowaniem graficznym, a powie ci, że należy unikać projektu, który nie ma jasno określonego celu.

Musisz wiedzieć, co chcesz osiągnąć. Czy pracujesz nad witryną WWW, plikiem filmowym czy nad prezentacją? Jaki powinien być styl animacji?

Zanim zaczniesz, przeglądaj szybko bibliotekę i zapoznaj się z funkcjami programu. Może tam znajdziesz inspirację?

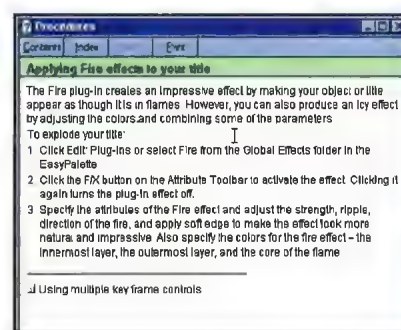
Rozpocznij, włączając wszystkie paski narzędzi. Kliknij View, następnie włącz wszystkie siedem dostępnych menu (z niewiadomego powodu Cool 3D 2 pozostawia ukrytych wiele opcji, które w przeciwnym razie znajdziesz

tylko przez przypadek). Określ tekst (na przykład twojadomena.com) i pamiętaj, że Cool 3D oferuje prawie 200 poziomów dla cofania czynności. Eksperymentuj swobodnie, mając świadomość, że możliwe jest cofnięcie nawet najbardziej koślawych pomysłów. Wpisz tekst, następnie przeciągnij i upuść kolejne efekty, aby sprawdzić rezultat. Jeżeli któryś ci się nie spodoba, kliknij Edit => Undo i spróbuj ponownie. Używaj funkcji Preview, aby upewnić się, że animacja nie jest rozmyta - jeśli jest, zmień liczbę klatek.

## Wykańczanie

Za pomocą polecenia Timeline i menu rozwijanego po jego prawej stronie, uruchom efekty wprowadzone przez poszczególne zmiany. Można tu ustawić dosłownie wszystko, od kąta kamery do efektów ruchu (Motion), skosu (Bevel), koloru (Colour) i oświetlenia (Lighting). Eksperymentuj tak długo, aż będziesz zadowolony z rezultatu pracy, wykorzystując przy tym funkcję cofania. Sprawdź też różne opcje zapisywania (File, Create Video Files, GIF Animation File), aby upewnić się, że wynikowy plik odpowiada wyznaczonemu celowi bez pogarszania jakości animacji.

Funkcje Cool 3D wykraczają daleko poza proste tworzenie animacji dla potrzeb stron WWW. Z jego pomocą możesz tworzyć grafiki, które po wyeksportowaniu mogą być przesyłane pocztą elektroniczną, lub używać wykreowanych za pomocą programu plików we własnych filmach, eksportując je jako pliki .avi, czyli w szeroko rozpowszechnionym formacie obsługiwanym przez wiele pakietów służących do edycji wideo. A więc do roboty.



Plik pomocy dla Cool 3D jest znakomity, zawiera szczegółowy opis prawie każdej funkcji programu.

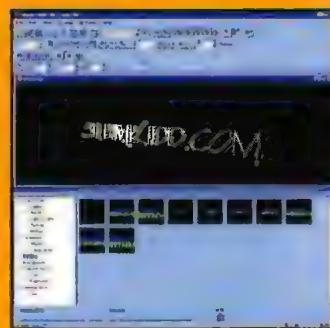
## Animacja



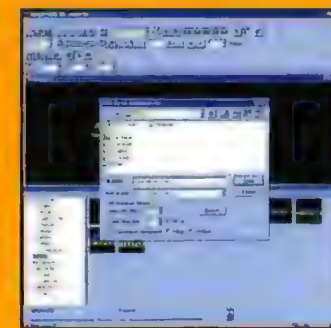
**5** Prawdopodobnie 10 klatek domyślnie zastosowanych przez Cool 3D nie wystarczy - spróbuj zwolnić (i wygładzić) animację przez zwiększenie liczby klatek. Podaj wartość 50 klatek i upewnij się, że wciśnięty jest przycisk Smooth Animation Path. Odtwarzanie powinno być wolniejsze.



**6** Twoje nowe logo może rozciągać się poza obszar kadru - wówczas musisz odpowiednio zmienić jego rozmiar. Przesuń Timeline na koniec animacji i naciśnij przycisk Resize. Kliknij i przytrzymaj tekst, aby zmienić jego wielkość.



**7** Choć może to spowodować nudności, spróbuj dodać ostatni efekt. Pobaw się kamerą, włącz wirowanie, eksplozję, topnienie lub spalanie się tekstu - co tylko chcesz. Przejrzyj bibliotekę i wybierz odpowiednie opcje - nie zapomnij o podglądzie animacji.



**8** Zapisz ukończoną pracę. Czas na jej eksportowanie. Ponieważ animacja ma służyć jako logo na stronie WWW, potrzebny jest nam plik obsługiwany przez przeglądarki. Kliknij File => Create Video File => GIF Animation File, wybierz nazwę pliku, następnie kliknij Save. Animacja jest skończona!

# UDERZ W NUDE

STATUS

SCORE 100

FUEL 99

TEMP 35

12:00:00

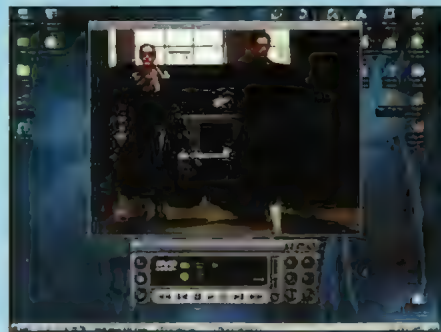
WEJDŹ W NAJLEPSZE  
GRY KOMPUTEROWE,  
ZOBACZ CO SIĘ DZIEJE  
W CYBERPRZESTRZENI.  
POCZUJ PAŁER  
NAJNOWSZYCH  
GIER,  
WŁĄCZ GAME ONE,  
JEDYNY KANAŁ  
TELEWIZYJNY O GRACH  
KOMPUTEROWYCH!

GAME ONE DOSTĘPNY JEST W DOBRYCH SIECIACH KABLOWYCH ORAZ NA PLATFORMIE CYFRA+  
ZAMÓW: (0 22) 54 53 999





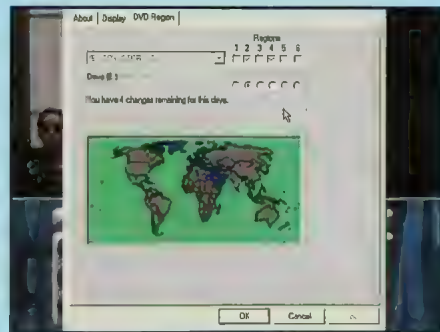
## Krok po kroku



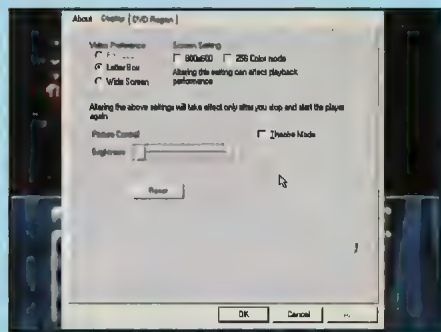
**1** Włóż płytę z filmem do napędu DVD-ROM, a odtwarzacz uruchomi się automatycznie. Jeśli tak się nie stanie, wywołaj go poprzez menu Start. Jeżeli interesuje cię doskonały film "The Matrix" na krążku DVD, możesz się czegoś o nim dowiedzieć pod adresem [www.whatisthematrix.com](http://www.whatisthematrix.com).



**2** Jeśli używasz napędu DVD po raz pierwszy, będziesz musiał go odpowiednio skonfigurować. Jedną z pierwszych rzeczy, które musisz zrobić, jest ustawienie regionu. Otwórz menu ustawień swojego odtwarzacza.



**3** Jeżeli masz krążek DVD kupiony w Polsce, musisz sprawdzić, czy odtwarzacz ma ustawione odtwarzanie nośników oznaczonych jako Region 2. Będziesz mógł zmienić tę opcję tylko kilka razy, więc uważaj, aby się nie pomylić.



**7** Nie warto odtwarzać filmów na peccie, jeśli masz ustawioną rozdzielczość 800 x 600 i 256 kolorów, gdyż nie zauważysz żadnej różnicy w stosunku do taśmy VHS. Opcja Theatre automatycznie skonfiguruje odtwarzacz tak, aby wyświetlał film na pełnym ekranie w pełnej palecie barw.



**8** Panelem sterowania jest okienko pilota. Wszystkie przyciski będą działać tak, jak można się tego spodziewać. Suwak po prawej stronie reguluje głośność, a przycisk poniżej wyłącza głos. Informacje o tych funkcjach pojawiają się, jeśli przesuniesz nad nie kursor.

## Jak podłączyć PC do TV

Jeżeli chcesz poważnie podejść do sprawy, najlepiej kup dodatkową kartę dekodującą DVD, która znacznie poprawia jakość obrazu na telewizorze. Instaluje się ją podobnie jak kartę graficzną, ale na jej śledziu znajduje się także gniazdo S-Video, które będziesz mógł podłączyć do telewizora. Sprawdź, czy posiada on odpowiednie gniazdo - jeśli nie, będziesz musiał zaopatrzyć się w odpowiednią przejściówkę do standardu Cinch lub Euro. Niestety, tego typu połączenie (S-Video) nie może przenosić dźwięku, więc będziesz musiał wykorzystać w tym celu kartę dźwiękową. Odwiedź strony [www.creative.pl](http://www.creative.pl) lub [www.videologic.com](http://www.videologic.com), aby dowiedzieć się o dostępnych tam modelach kart i zestawów głośnikowych.

# Odtwarzanie filmów DVD

Zamień swojego peceta w multimedialne centrum domowego kina. Po przeczytaniu poniższego artykułu odkryjesz, jak wielu rzeczy z komputerem jeszcze nie robiłeś.

oprac. Łukasz Nowak



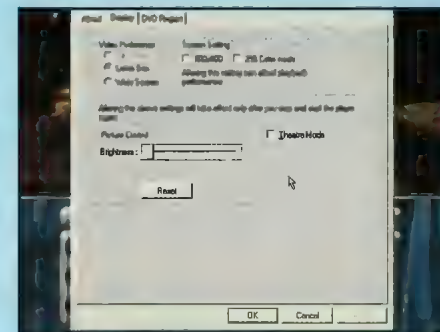
Aby uzyskać pełny efekt kinowy, musisz zaopatrzyć się w odpowiedni zestaw głośników.

**J**eśli kupiłeś nowy komputer w ciągu ostatnich 12 miesięcy, to bardzo prawdopodobne jest, że masz napęd DVD-ROM, a nie zwykły odtwarzacz płyt CD-ROM. Czytniki DVD-ROM zastępują stare, dobre CD głównie z jednego powodu: płyta DVD potrafi przechowywać wielokrotnie więcej informacji niż standardowy CD. Niektóre programy dostępne są obecnie równolegle na krążkach DVD i CD, a w przyszłości te drugie całkowicie znikną,

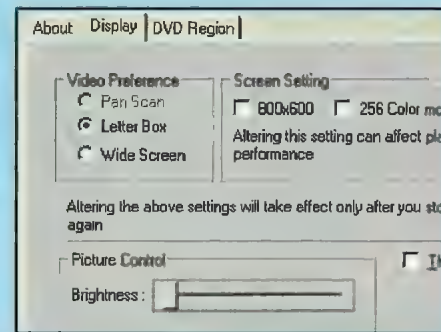
gdyż ich zastosowanie wymagałoby dostarczania dużej liczby nośników. Dla przykładu, gra przygodowa zajmująca cztery płyty CD może znaleźć się na pojedynczym DVD.

Ale wróćmy do tematu. Skoro już masz napęd DVD-ROM w swoim komputerze, oznacza to, że będziesz mógł także odtwarzać filmy zapisane na DVD - dokładnie te same, które widzisz w supermarketach i wypożyczalniach. Będziesz także mógł skorzystać ze

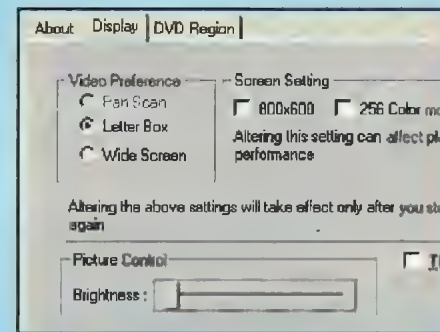
wszystkich dodatkowych usług, w które takie filmy są wyposażane - oczywiście jako dodatek do rewelacyjnej jakości dźwięku i obrazu. Czytnik w komputerze potrafi poradzić sobie z każdym filmem, który można obejrzeć na osobnym odtwarzaczu podłączonym do telewizora. A jeśli dołożysz do tego odpowiednią kartę graficzną, będziesz mógł wyprowadzić obraz na zwykły TV, dzięki czemu cała rodzina nie będzie musiała się wpatrywać w twój piętnastocalo-



**4** Kliknij przycisk Apply lub OK, kiedy już ustawisz odpowiedni region, co powinno umożliwić odtworzenie filmu. Możliwe, że zostaniesz poproszony o zrestartowanie komputera. Następnie będzie trzeba zmienić opcje wyświetlania obrazu. Przejdź jeszcze raz do tego samego menu.



**5** Pod zakładką Display możesz skonfigurować odtwarzacz tak, aby najlepiej wykorzystywał monitor (lub telewizor). Niektóre opcje, zależnie od zainstalowanego sprzętu, mogą być niedostępne. Wybór Pan Scan obecnie standardowy format widescreen (16:9) tak, aby zmieścił się na zwykłym ekranie (4:3).



**6** Letterbox wyświetla szeroki obraz z czarnymi paskami na górze i dole monitora i jest to zazwyczaj najlepszy wybór. Opcja Widescreen usuwa paski, ale jeżeli twój telewizor nie oferuje formatu widescreen (16:9), obraz będzie rozciągnięty w pionie.

wy monitor. Zainwestuj w kartę dźwiękową obsługującą dźwięk przestrzenny i porządny zestaw głośników, a będziesz miał kompletny zestaw kina domowego, którego wszyscy ci pozazdroszą.

W poniższym przykładzie użyliśmy MediaMatics DVDEExpress, który obok PowerDVD oraz WinDVD jest jednym z odtwarzaczy programowych najczęściej dostarczanych

wraz z napędami. Obsługa i zasada działania wszystkich tych programów są praktycznie identyczne.

To, o czym warto wspomnieć, to fakt, że oprogramowanie na komputerze jest w stanie odtwarzać filmy zarówno z Regionu 1, jak i Regionu 2. Etykieta Region 1/Region 2 odnosi się do formatu płyty, który zmienia się w zależności od kraju jej produkcji. Krąż-

ki, które można kupić w Polsce, jak również w całej Europie, oznaczone są jako Region 2, więc być może będziesz musiał skonfigurować odtwarzacz tak, aby potrafił odczytać nośniki z Regionu 2. Opisuje to krok 3 w poniższej ramce. Jeśli ustawisz w programie Region 2, nie będziesz mógł odtwarzać płyt z Regionu 1 (wyprodukowanych w USA i całej Ameryce Północnej).

## Jak to zrobić?

# Stworzyć własną ikonę

Jeżeli ikony na twoim pulpicie wyglądają jakoś tak zwyczajnie, chwyć natchnienie i stwórz swoje własne!

oprac. Łukasz Nowak

**O**czywiście najprostszym sposobem na nowe ikony jest przejrzanie zasobów sieci Internet. Ale co zrobić, jeśli należysz do tych ludzi, którzy zawsze muszą mieć ostatnie słowo w kwestii wyglądu wszystkiego, co ich otacza? Naturalnie, nic nie stoi na przeszkodzie, aby także ikony wyszły spod twojej dłoni. Tak, zgadza się - możesz samodzielnie stworzyć ikony, a przy tym wcale nie jest to trudne, szczególnie jeśli przeczytasz nasz poradnik poniżej.

Nie musisz już dłużej znosić tych marnych wycięć Microsoftu, które teraz zaśmiejają twój pulpit. Pozwól opisać ci wyobraźni i niech twój indywidualizm kwitnie. Mogłbyś stworzyć nieco bardziej odłotowe ikony, przerabiając te, które są już dostępne, ale możesz także pójść w zupełnie innym kierunku - na przykład karykatury każdego członka rodziny przypisane do ich własnych folderów albo cały zestaw ikon przedstawiających elementy z ulubionego serialu, sportu czy innego hobby. Liczba możliwości jest praktycznie nieskończona.

Oczywiście istnieje kilka ograniczeń, a najważniejszym jest to, że będziesz musiał upchnąć swoje dzieła na względnie niewielkim obszarze. Aby być precyzyjnym, twoja sztaluga ma dokładnie 32 piksele szerokości i 32 piksele wysokości. Mimo że nie wygląda to na zbyt wiele, daje całkiem sporo pola do popisu, a przy tym mało prawdopodobne jest, aby cię nadmiernie poniosło.

Kilka porad na dobry początek - możesz stworzyć w katalogu Windows nowy folder, co po umieszczeniu w nim swoich ikon ułatwi ich przeglądanie i odnalezienie. Jeśli upiększasz skróty, pamiętaj, że w lewym dolnym rogu zostanie dodana mała biała strzałka. Uwzględnij to w trakcie projektowania ikony, a nie będziesz później zawiedziony, że twoje dzieło sztuki jest częściowo zasłonięte.

## Spróbuj tego

Po opanowaniu sztuki tworzenia ikon w programie Paint możesz spróbować narysować je w innych aplikacjach. Na przykład dobrze nadaje się do tego celu Paint Shop Pro, dzięki któremu będziesz mógł poeksperymentować z dodatkowymi odcieniami i niuansami. Ważne jest także to, że w tej aplikacji można powiększyć 32 piksele na znacznie większy obszar monitora, co bardzo ułatwia rysowanie. Wszystkie pozostałe reguły są bez zmian.

Oczywiście, jeżeli tworzenie swoich własnych ikon wydaje się zbyt męczącym zadaniem albo jeśli kończą ci się pomysły, możesz ściągnąć prace wielu innych ludzi za pomocą sieci Internet. Polecamy serwis [www.topicons.com](http://www.topicons.com) dla początkujących, ale przeglądaj Sieć, a znajdziesz znacznie więcej! Są tam setki, a nawet tysiące alternatywnych dzieł, które tylko czekają na daną im szansę.

Zapewne przy pierwszym podejściu nie uda ci się przełamać swoich fantazji na wygląd ikon, gdyż rysowanie na tak małym obszarze wymaga nieco wprawy, ale już po kilku rundach treningowych wszyscy znajomi będą błagać cię, abyś również zaprojektował coś dla nich!

## Żargon

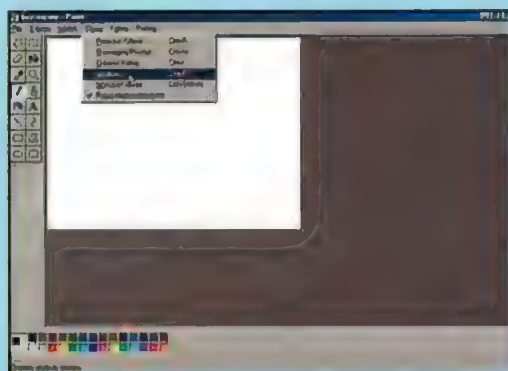
## Piksel

Jest to najmniejsza część ekranu, ale jest to również jednostka, w której mierzy się rozdzielczość. Na przykład 800 x 600 oznacza, że pulpit ma 800 pikseli szerokości i 600 wysokości.

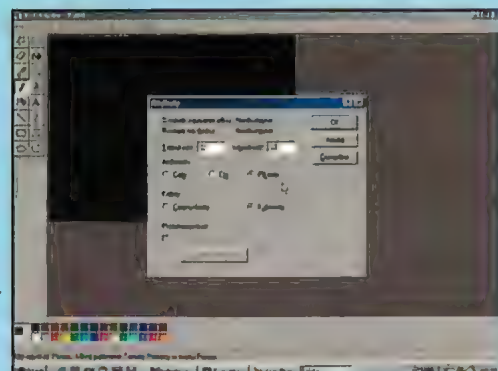




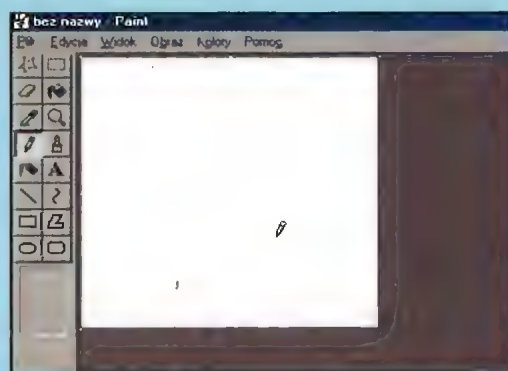
## Krok po kroku



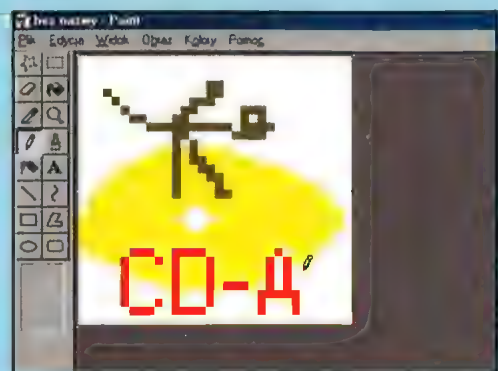
**1** Będąc w Windows, kliknij Start, następnie Programy=>Akcesoria i Paint. Teraz trzeba zmienić początkowy rozmiar obrazka. Kliknij menu Obraz, a następnie polecenie Atrybuty.



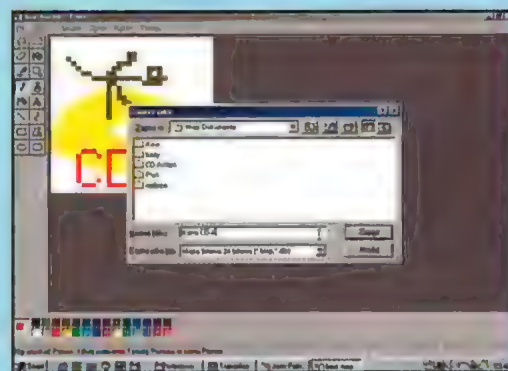
**2** Kiedy już jesteś w oknie atrybutów obrazu, zmień rozmiar na 32 piksele szerokości oraz 32 piksele wysokości. Sprawdź, czy jednostką miary jest piksel, a także czy obraz będzie kolorowy.



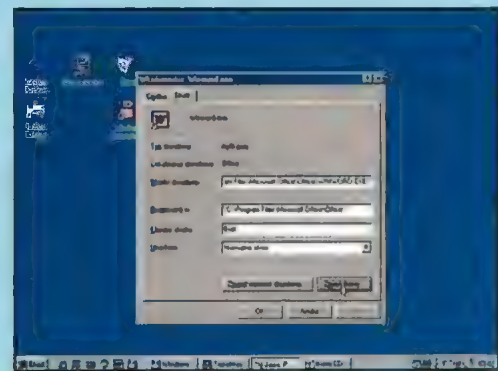
**3** Po wybraniu OK pusty obraz zostanie znacznie zmniejszony. Kliknij szkło powiększające po lewej stronie ekranu, a następnie obrazek, aby go nieco powiększyć.



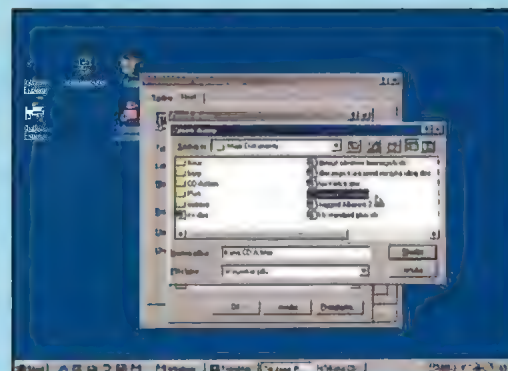
**4** Teraz możesz zacząć rysować, wykorzystując w tym celu dowolne narzędzie z palety po lewej, ale nie warto nawet myśleć o puszcze ze sprayem ani o tekście, gdyż nie sprawdzają się na tak małym obszarze.



**5** Pamiętaj, żeby po ukończonej pracy nazwać i zapisać ikonę. Nie ważne, jaki format wybierzesz, Paint zawsze zapisze ją jako 24-bitową mapę - i tak ma być. Kiedy zapiszesz, zamknij Painta.



**6** Kliknij prawym przyciskiem myszy na pulpicie, do którego chciałbyś dołożyć nową ikonę. Z menu wybierz Właściwości, a następnie kliknij przycisk Zmień ikonę.



**7** Znajdź folder ze swoją ikoną (będziesz musiał zmienić typ plików na Wszystkie pliki), a następnie wybierz ją i kilkakrotnie kliknij OK, aż znów znajdziesz się w okienku Właściwości.



**8** Już po chwili twoje dzieło będzie dumnie tytać z pulpitu. Nie musisz już nic więcej robić - aby otworzyć program, na który wskazuje skrót, kliknij ikonę tak, jak to robiłeś do tej pory.

## Jak zarygłować Windows programem Poedit?

Trudne

Edytor założeń systemowych zapewni pełną kontrolę nad najistotniejszymi ustawieniami Windows.

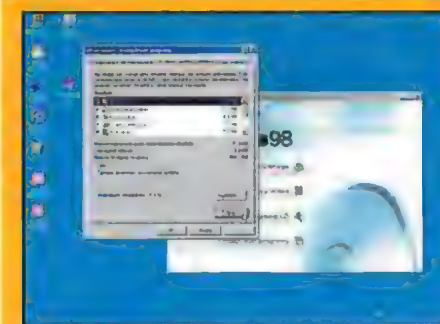
Jeśli będziesz kopał dostatecznie głęboko, zaskoczy cię to, co znajdziesz na CD z Windows. Zawiera on bowiem wszystkie rodzaje sekretów narzędzi i ukrytych plików, często wykonujących zadania, do rozwiąza-

nia których zazwyczaj stosowałeś oprogramowanie pochodzące od niezależnych producentów. Edytor założeń systemowych jest jednym z takich narzędzi. Jest to program administracji sieciowej, ukryty na jednym z poziomów drzewa folderów na dysku CD Windows. Po zainstalowaniu możesz zastosować go do przerabiania i ukrywania wszystkich kluczowych parametrów Windows.

takich jak Opcje folderów (używane do pokazywania folderów), ikony pulpitu, tryb MS-DOS i Edytor rejestru. Poniżej przedstawiamy, jak zainstalować Edytora założeń systemowych z płyty CD-ROM.

Aby uruchomić Edytora, kliknij przycisk Start, wybierz Uruchom i wpisz Poedit. Gdy otworzy się okno Edytora założeń systemowych, wybierz

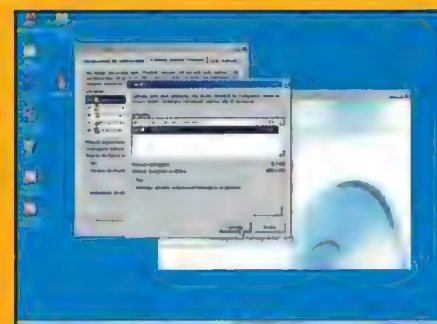
Plik=>Otwórz rejestr. Kliknij dwukrotnie ikonę Użytkownika lokalnego i przejrzyj udostępnione opcje, zaznaczając lub odznaczając wybrane pola. Pamiętaj, że jeśli wyłączysz pole Uruchom, nie będziesz w stanie uruchomić programu Poedit w sposób tu zasugerowany, dlatego zanim wyłączysz komputer, sprawdź, w którym miejscu na dysku znajduje się ten program.



**1** Włóż płytę Windows do napędu CD-ROM, zaczekaj na pojawienie się automatycznie uruchamianego menu i wybierz z niego Dodaj/Usuń programy. Gdy Windows rozpozna zainstalowane komponenty, pojawi się odpowiedni dialog. Kliknij przycisk Z dysku.



**2** Kliknij przycisk Przeglądaj w oknie dialogowym, które się pojawi. Wybierz napęd CD-ROM w polu Dysku w następnym oknie dialogowym i przejdź do katalogu Win95\Admin\Apptools\Poedit, jeżeli masz system Windows 95, lub Tools\Reskit\Netadmin\Poedit, jeżeli masz Win 98. Wybierz poedit.inf, kliknij OK i jeszcze raz OK.



**3** Zaznacz oba pola wyboru w polu Składniki w oknie Instalacja i kliknij przycisk Instaluj. Na koniec zamknij okno Dodaj/Usuń programy, Właściwości i menu płyty CD Windows. Teraz możesz zająć się odkrywaniem sekretów za pomocą Edytora założeń systemowych.

## Zindywidualizowane wiadomości w Outlook Expressie

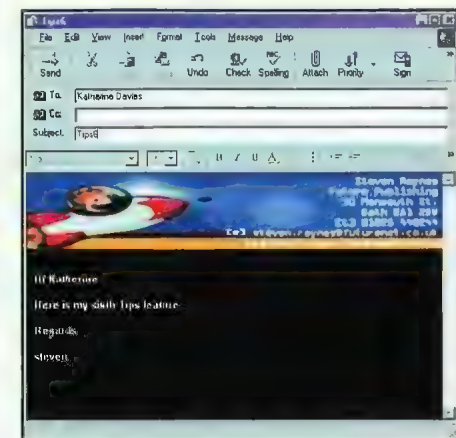
Średnie

Możesz spersonalizować swoją pocztę elektroniczną w programie Outlook Express, używając często pomijanej funkcji Papeterii.

Papeterie dołączone do programu są wyjątkowo kiepskie i nie zachęcają do używania tej wyjątkowo poręcznej funkcji. Oczywiście nie musisz używać tych papeterii - możesz zaprojektować swoje własne. Papeteria programu Outlook Express składa się z obrazka, stylu tekstu, kolorów tekstu i tła oraz kilku podstawowych wytycznych dotyczących układu.

Wszystkie te elementy dają się skonfigurować za pomocą kreatora papeterii.

Aby uruchomić kreator, wybierz Narzędzia=>Opcje w głównym oknie Outlook Express, następnie kliknij zakładkę Redagowanie. Następnie zaznacz pole Poczta w sekcji Papeteria, kliknij przycisk Utwórz nową i postępuj zgodnie z poleceniami kreatora. Możesz użyć dowolnego popularnego formatu grafiki, ale formaty skompresowane, takie jak gif i jpeg, są najlepsze - z oczywistych powodów: zapychanie skrzynki poczty elektronicznej przez bezużyteczne 10 Mb załączniki jest wystarczająco denerwujące, nie trzeba do tego dokładać e-maili zawierających 10 MB tła.



Dodaj życia e-mailom w Outlook Expressie za pomocą papeterii.

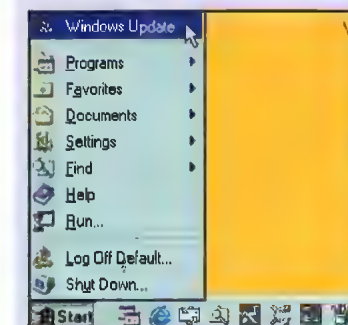
## Aktualizacja instalacji

Łatwe

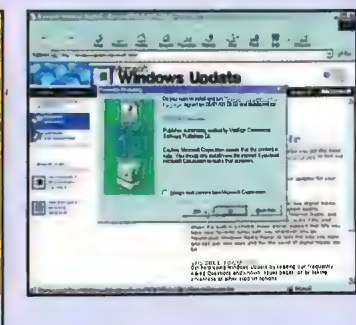
Pobierz najnowsze łatki Microsoftu i uaktualnij instalację automatycznie.

Aktuwując kreator aktualizacji Windows Update w Windows 98, nie będziesz już więcej musiał przesuwać listy odpowiednich dla ciebie pobrań. Na eż jedynie pamiętać, że kreator działa poprawnie tylko wtedy, gdy ustawienia zabezpieczeń internetowych są ustawione na poziomie Srednim lub Niskim (zmiany ustawień dokonasz poprzez Opcje internetowe na Panelu sterowania).

Gdy program określi, czego brakuje w twoim systemie, witryna wyświetli listę odpowiednich dla ciebie pobrań. Na eż jedynie pamiętać, że kreator działa poprawnie tylko wtedy, gdy ustawienia zabezpieczeń internetowych są ustawione na poziomie Srednim lub Niskim (zmiany ustawień dokonasz poprzez Opcje internetowe na Panelu sterowania).



**1** Kliknij przycisk Start i wybierz Windows Update, znajdujące się u góry menu.



**2** Kliknij przycisk Uaktualnienia produktów na stronie Microsoft Windows Update wyświetlanej przez przeglądarkę i kliknij Tak po wyświetleniu Ostrzeżeń o zabezpieczeniach.



# Dźwięk przestrzenny

Być może góry ożywają, gdy się im zagra, jednak dopiero od niedawna można to samo powiedzieć o pececie. Jeśli chcesz dowiedzieć się, jak tego dokonać - czytaj.

oprac. Łukasz Nowak

**Ludzie zaczynają rozumieć, że w całej zabawie nie chodzi wyłącznie o patrzenie na Quake'a przy niezmiennie wydajności grafiki.**

Aby mieć zestaw audio najwyższej klasy, trzeba zainwestować blisko 3000 zł w pakiet VideoLogic Digitheater DTS.



## Konfiguracja głośników



**1** Niezależnie od tego, czy masz zestaw 5.1, czy 2.1, dokładnie te same zasady obowiązują przy rozmieszczaniu przednich satelitów. Ustaw prawy i lewy głośnik po obu stronach monitora, a środkowy gdzieś pomiędzy nimi. Odległość je dzieląca powinna być większa niż 30 cm.

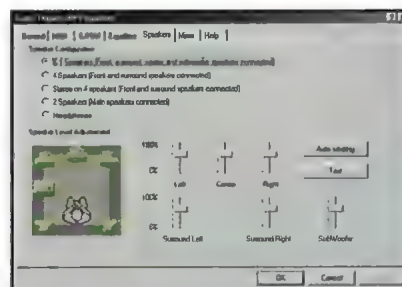


**2** Miejsce, w którym stoi subwoofer, nie jest tak istotne, gdyż ludzkie ucho i tak nie jest w stanie poprawnie określić źródła dźwięków o niskiej częstotliwości. Najlepiej ustawić go pod biurkiem, jednak należy pamiętać o zostawieniu kilku centymetrów odstępu z każdej strony, aby zmniejszyć drżenie biurka i ściany.



**3** Tyłne głośniki powinny znajdować się symetrycznie z tyłu i powyżej miejsca, w którym siedzisz, przynajmniej po 50 cm w każdym kierunku. Najlepiej jest je przykryć do ściany. Jeżeli same głośniki nie mają odpowiednich uchwyty, dodatkowe zestawy można kupić w większości sklepów ze sprzętem audio.

Sztuka ustawiania głośników



Upewnij się, że ustawiłeś odpowiednią liczbę głośników w sterownikach swojej karty muzycznej.

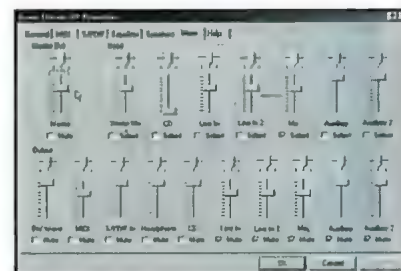
to formaty dźwięku przestrzennego, z których przynajmniej jeden zawsze będzie obsługiwany przez dowolne gry i aplikacje. Dodatkowo gwarantują one dobrą jakość brzmienia. Odpowiednie oprogramowanie powinno być dostarczone razem ze sterownikami, w które wyposażono dany model.

### Głośniej, głośniej!

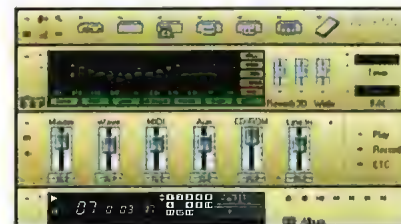
Następną pozycją na liście zakupów są głośniki. Pomimo że zestaw 5.1 (liczba 5 odnosi się do głównych głośników: prawy-przedni, środkowy, lewy-przedni, prawy-tylny, lewy-tylny - natomiast końcówka .1

Już za niecałe 900 zł można otrzymać najbardziej kompletną kartę dźwiękową na rynku - Creative SB Live! Platinum 5.1.

oznacza pojedynczy subwoofer, czyli specjalizowany głośnik niskotonowy) są dziś dostępne w przystępnych cenach, te naprawdę porządne nadal kosztują sporo. Przeważnie lepiej jest kupić dobry zestaw 2.1 niż przeciętny 5.1, a zestawami 4.1 w ogóle lepiej sobie nie zawracać głowy - są tylko kompromisem pomiędzy systemami 2.1 a 5.1 - kosztują znacznie więcej niż modele 2.1, przy czym oferują niewielką poprawę brzmienia.



Ustaw główną głośność na karcie na wartość nie większą niż 75%, a następnie reguluj ostateczne brzmienie potencjometrami głośników.



Ściągnij program Jet-Audio ze strony [www.cowon.com](http://www.cowon.com), aby otrzymać wszystko, co pecet może ci zaoferować.

Jeżeli odtwarzasz dużo muzyki na swoim komputerze - czy to jest kolekcja plików MP3, czy też stare, dobre płyty CD - potrzebujesz porządnego oprogramowania. O standardowym odtwarzaczu Windows lepiej zapomnieć. Niestety, także jego nowe wersje (MediaPlayer 7 i 8), pomimo efektownego wyglądu, są bardzo nieprzyjemne w obsłudze. Oczywiście najlepszym miejscem, w którym można znaleźć dla nich zastępstwo, jest Internet - jedynymi z najlepszych odtwarzaczy i dostępnych w Sieci są WinAmp i Jet-Audio. Ich kopie można pobrać odpowiednio z serwisów [www.winamp.com](http://www.winamp.com) oraz [www.cowon.com](http://www.cowon.com).

# PCFormat

## Komfort i satysfakcja

200 porad dla najlepszych narzędzi 20 aplikacji:

- walka z wirusami
- szybszy Internet
- kopie bezpieczeństwa
- deinstalacja
- zarządzanie kontaktami
- multimedia
- bezpieczeństwo w Sieci
- i inne

(wszystkie programy na płytach PC Formatu)

## Zestawy głośnikowe

## Pełne wersje programów na dwóch płytach CD

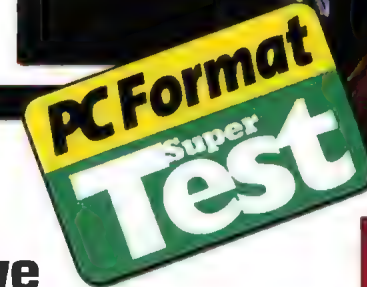
1 płyta

- VisualCafe 3.0 Professional
- VisualCafe 4.1 Standard

2 płyta

- Xara3D 2
- 4 Diskclean 1.3
- Acid Xpress ttt
- OpenFX

**Warte setki złotych!**





# Rambus

Podobnie jak wszystkie inne elementy peceta, także pamięć staje się coraz szybsza. Ale zawsze gdy istnieje wiele konkurujących ze sobą standardów, kupno nowego sprzętu jest problemem. Kosmiczny małpiszon odsieje kości od plewów.

oprac. Łukasz Nowak

**T**wój komputer prawdopodobnie otrzymałeś razem z pamięcią RAM o wielkości 32 do 128 MB, ale czy jesteś w stanie powiedzieć o niej coś więcej? Mimo że wiele osób wyznaje zasadę, że pamięć to pamięć, w ciągu ostatnich lat przewinęło się przez rynek kilka różnych standardów - EDO, VIA, BEDO - najczęściej ostatnio spotykany SDRAM, który po raz pierwszy wprowadzono do sprzedaży w roku 1997. Ale w ostatnich miesiącach dwa nowe typy dumnie wkroczyły na arenę, walcząc między sobą zacięcie o prymat. Pierwszym z nich jest RDRAM, opatentowana i lansowana przez konsorcjum Rambus technologia, drugi - to otwarty standard o nazwie DDR-SDRAM.

Każdy z nich ma oczywiście swoje wady i zalety, ale prawdziwe kontrowersje mają miejsce nie w obudowach pecetów, ale w amerykańskich sądach i internetowych serwisach o sprzęcie. Dyskusja była długa i ostra, jedynym w miarę konkretnym wnioskiem, jaki powstał, jest to, że DDR-SDRAM jest mile widzianym, starannie dopracowanym usprawnieniem technologii pamięci, gdy tymczasem opatentowany RDRAM stanowi zagrożenie dla idei otwartego standardu, na bazie której zbudowano całego peceta.

## Wham, bam, RDRAM!

Zarówno DDR-SDRAM, jak i RDRAM zostały zaprojektowane z dwóch powodów: duża przepustowość (szybkość, z jaką można przesyłać dane) i krótki czas dostępu (czas upływu).



RDRAM kosztuje znacznie więcej ze względu na trudną produkcję i haracz dla Rambusa.

wający od wydania rozkazu do początku transferu), jednak sposoby na wypełnienie tych zadań są całkiem różne. RDRAM omija

tradycyjny system równoległej pracy układów, przyłączając je do jednej magistrali i pozwalając im działać niezależnie. Sprawia to, że całość jest bardziej skomplikowana, za to oferuje dwukrotne zwiększenie przepustowości w stosunku do standardowego systemu DRAM. Dwoma piętami achillesowymi tego rozwiązania są: czas dostępu i wysoka cena. Duża złożoność kości sprawia, że droższą w produkcji. Natomiast wydajność ograniczana jest zawsze przez najwolniejszy układ, gdyż dane muszą przepłynąć przez wszystkie kości, zanim dotrą do procesora.

RDRAM jest dostarczany w trzech wariantach, do czego Rambus niechętnie się przyznaje. Najdroższy z nich - PC800 - jest produkowany wyłącznie na potrzeby testów i przechwalania się. Jest tak skomplikowany i drogi w produkcji, że bardzo trudno znaleźć komputer, w który go wyposażono. Większość producentów używa PC700 - tańszej i wolniejszej odmiany, która powstała ze względu na kłopoty z PC800. Najtańszy jest PC600, ale nie sprzedaje się zbyt wiele jego egzemplarzy ze względu na znacznie gorszą wydajność.

Standardem konkurującym z RDRAM-em jest DDR-SDRAM (Double Data Rate SDRAM), kolejny krok w stosunku do pamięci, którą prawdopodobnie masz w swoim pececie. Jest to względnie niewielka, ale efektywna ewolucja. Działa dokładnie tak samo jak zwykły SDRAM, jednak potrafi przesyłać dane przy obydwu zboczach sygnału zegarowego. Oznacza to, że potrafi "rozmówić" się z procesorem dwa razy

w cyklu zegara, a nie raz - jak to było dotychczas. DDR-SDRAM jest tak bardzo podobny do SDRAM-u - producenci wprowadzili zaledwie kilka zmian do procesu wytwarzania tych układów. Sama kość jest nieco bardziej skomplikowana niż zwykły DRAM, mimo to w porównaniu z RDRAM-em różnica ta jest praktycznie niejawna. Na dodatek DDR-SDRAM jest otwartym standardem, co oznacza, że w przeciwieństwie do RDRAM-u producenci nie muszą płać konsorcjum Rambus opłaty licencyjnej za każdy wytworzony układ.

## Rambus kontra Reszta Świata

Rambus został wyrzutkiem przemysłu komputerowego za sprawą portfela patentów, jakim dysponuje - w skład którego wchodzi niektóre elementy kości SDRAM. Wykorzystując ten fakt, Rambus próbował wymusić uiszczenie opłat przez wszystkich producentów (także tych wytwarzających DDR). Dzisiaj przytłaczająca większość przemysłu wspiera standard DDR-SDRAM, ale Rambus nie ma zamiaru osłabić swojego natarcia w najbliższym czasie.

Więc kto będzie zwycięzcą tej pamięciowej wojny? Żaden standard nie jest idealny, ale cały przemysł twardo obstaje za DDR-SDRAM-em. Szykany prawne ze strony Rambusa i wysokie ceny nie przysporzyły RDRAM-owi wie-

**DDR-SDRAM jest otwartym standardem, co oznacza, że w przeciwieństwie do RDRAM-u producenci nie muszą płać konsorcjum Rambus opłaty licencyjnej.**



Srebrna zbroja modułu RDRAM. Ale jeśli zajrzeć do wnętrza, sprawy nie wyglądają już tak błyszcząco.

lu przyjaciół, a zmiany, które trzeba wprowadzić celem rozpoczęcia produkcji RDRAM-u, są liczne i bardzo kosztowne. Na dokładkę, producenci obciążono wysokimi opłatami, zanim jeszcze zaczęła myśleć o sprzedaży - a co najważniejsze, DDR-SDRAM jest po prostu lepszy, bardziej wydajny dla serwerów, tańszy dla domowego użytkownika i przynajmniej na razie bije na głowę RDRAM w praktycznie wszystkich testach.

Niezależnie od tego, po której stronie się opowiadasz, prawdopodobnie zadajesz sobie pytanie, kiedy będziesz mógł wziąć którąś z tych piękności do ręki. A odpowiedź brzmi: w każdej chwili. Miłośnicy konsol już mogą cieszyć się zwiększoną wydajnością RDRAM-u - jest on wykorzystywany zarówno w Nintendo N64, jak i Sony PlayStation 2. Jednak nawet na tym rynku wszyscy odwracają się od Rambusa, czego najlepszym dowodem jest fakt, że firma Micron podpisała umowę na dostarczanie Microsoftowi większej liczby układów DDR SDRAM dla konsoli Xbox, niż wynosi liczba staromodnych swetrów Billa Gatesa.

## Czy ta cena jest w porządku?

Jednak najbardziej interesują nas przecież pecety. Zarówno RDRAM, jak i DDR-SDRAM istnieją komercyjnie już od pewnego czasu (Hyundai, jeden z największych na świecie producentów pamięci, rozpoczął sprzedaż w lipcu 1999), ale firmy dopiero niedawno wprowadziły tę technologię do masowej sprzedaży. Możesz nawet używać kości DDR-SDRAM, nie wiedząc o tym - jest to pamięć wykorzystywana przecież w droższych wersjach kart GeForce2. Zaraz przed oddaniem tekstu do druku przejrzyliśmy serwisy kilku sprzedawców pamięci, a wyniki są następujące: moduł 256 MB PC2100 DDR-SDRAM można nabyć już za około 510 zł, tymczasem odpowiadający mu układ RDRAM 256 MB PC800 RDRAM kosztuje ponad 1100 zł.

Przy ponaddwukrotnie wyższej cenie niż w przypadku DDR-SDRAM trudno jest przekonać się do zakupu kości RDRAM. Ale nie tylko o pamięć tu idzie - płyty główne, które mogą obsłużyć nowe układy, są dostarczane w bardzo dużym wyborze egzemplarzy. Jeśli więc planujesz zakup, najpierw dobrze się rozejrzyj. Jedną z tych, które wyjątkowo nam się podobają, jest MSI Pro266 Master-S, ponieważ najlepiej obrazuje podobieństwo pomiędzy SDRAM-em i DDR-em. Można w niej używać obu rodzajów modułów (choć nie jednocześnie). Pojawiła się ona na rynku dopiero co i można ją dostać za około 650 zł. Na pół-

## Zalety i wady

RDRAM i DDR-SDRAM stają przeciwko sobie "twarzą w twarz".

### RDRAM

#### Zalety:

- Oferuje nawet czterokrotnie wyższą wydajność niż SDRAM.
- Łatwo rozszerzalna magistrala pamięci.
- Dobry system dla konsoli, wraz z PlayStation 2, które gwarantuje nieograniczony zbył i potwierdza jego zalety.
- Dostępny w sprzedaży od ręki.
- Działa jak mała sieć - nowa, potencjalnie bardzo wydajna filozofia funkcjonowania pamięci.

#### Wady:

- Bardzo trudny do wyprodukowania w dużych ilościach ze względu na ograniczenia technologii. Zatem nader kosztowny.
- Mimo że PC800 działa całkiem nieźle, trudno go dostać - P600 są nic nie warte, a P700 to zaledwie kompromis.
- Magistrala o szerokości 2 bajtów (w porównaniu do 8 bajtów dla DDR-SDRAM) może obniżyć wydajność.
- Producenci muszą płać duże opłaty licencyjne za prawo do wytwarzania układów.
- Zły odbiór zachowań konsorcjum Rambus przez przemysł może szybko zakończyć życie standardu RDRAM.

### DDR-SDRAM

#### Zalety:

- Znacznie tańszy niż RDRAM, a zatem bardziej odpowiedni do używania w szerokim kręgu odbiorców.
- Otwarty standard, dzięki czemu omija się haracz dla Rambusa.
- Ze względu na podobieństwo do SDRAM łatwiej go produkować i psuje się mniej układów.
- Znacznie niższy czas dostępu niż w RDRAM-ie.
- Postrzegany przez cały przemysł jako następny krok w ewolucji pamięci.

#### Wady:

- Ciągłe przesuwana data sprzedaży i niski potencjał marketingowy.
- Nadal niesprawdzony na dużą skalę.
- Niezbity duży skok w stosunku do SDRAM-u, a jednak niekompatybilny ze starymi płytami.
- Jeśli Rambus wygra kilka procesów, produkcja wcale nie musi być tak opłacalna.
- Już zapowiada się jeszcze lepsze rozwiązania. Czy rynek zdecyduje się poczęścić na następne?

kach niedługo pojawi się także Asus A7M266, w pełni wykorzystujący zalety DDR-SDRAM, RDRAM generalnie spotyka się tylko w konstrukcjach Intela pod procesory Pentium 4 (z chipsetem i850) - dwie, które udało się nam znaleźć, to Intel D850GB oraz Asus P4T. Kosztują odpowiednio 860 zł i 930 zł.

Na którąkolwiek z konstrukcji się zdecydujesz - czy to samemu składając komputer, czy też kupując gotowy w sklepie - zauważysz poprawę wydajności w stosunku do SDRAM-u. Mimo wszystkich zalet DDR-a nie należy całkowicie przekreślać szans RDRAM-u - nie zapowiada się, żeby zdobył on panowanie nad światem, ale w żadnym wypadku nie jest beznadziejny, po prostu nieco gorszy i na razie sporo droższy.

## Więcej informacji

Czy Kosmiczny Małpiszon rozpałił wasze zainteresowania? Możecie przeczytać o szczegółach na jednej z poniższych stron:

Ars Technica: [www.ars Technica.com](http://www.ars Technica.com)  
The Register: [www.theregister.co.uk](http://www.theregister.co.uk)  
Slashdot: [www.slashdot.org](http://www.slashdot.org)  
Tom's Hardware: [www.tomshardware.com](http://www.tomshardware.com)



Nowości  
Sprzętowe

Galaktyczne palmtopy



15 maja firma ZIBI wprowadziła do swojej oferty dwa nowe palmtopy CASIO o nazwach: Cassiopeia IT-700 i Cassiopeia EG-800. Oba modele są przeznaczone dla rynku korporacyjnego. Pracują pod kontrolą PocketPC (Windows CE 3.0). Model EG-800 ma obudowę Heavy Duty, czyli odporną na ciężkie warunki atmosferyczne, z wilgocią i kurzem włącznie, oraz na upadki.

Cassiopeia IT 700 ma trochę inną budowę. Oprócz podstawowych zadań, jakie stawia się palmtopowi, ma służyć jako pomoc przy inwentaryzacji. Może być opcjonalnie wyposażona w czynniki kodów kreskowych i moduł radiowy.

www.zibi.com.pl

Płytkę w 4 minuty

## CRD-BP1500P



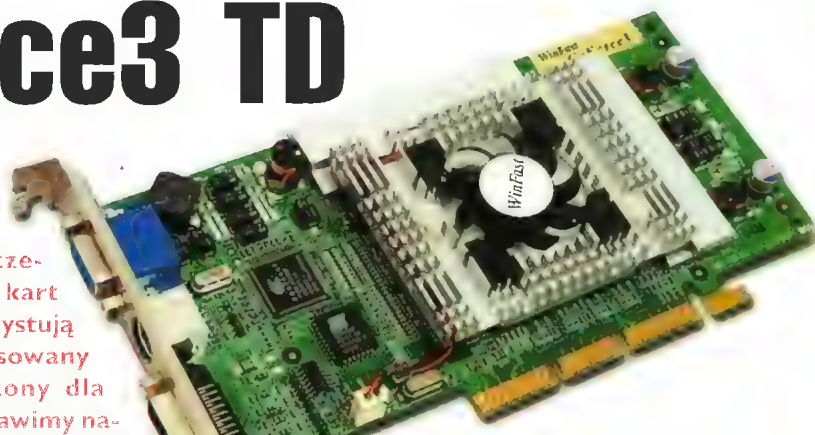
Japońska firma Sanyo, lider w technologii zapisu płyt CD, zaprezentowała niezwykły produkt: nagrywarke CRD-BP1500P. Napęd ten osiąga 24-krotną prędkość zapisu nośników CD-R. W praktyce nagrywanie Sanyo potrzebuje niecałych 4 minut do nagrania płyty o pojemności 700 MB. Takich osiągnięć nie oferuje żaden inny producent.

Ponadto Sanyo CRD-BP1500P nagrywa nośniki CD-RW z prędkością 10x i odczytuje nośniki CD z prędkością 40x. Główne innowacje zastosowane w nowym modelu Sanyo to:

- Zone-CLV - technologia, dzięki której możliwe jest uzyskiwanie wysokich prędkości zapisu bez nadmiernego obciążenia mechanizmu i wytwarzania uciążliwego hałasu. Polega ona na zapisie metodą CLV (Constant Linear Velocity - Stała Prędkość Linijowa) w trzech etapach: etap pierwszy to zapis z prędkością 12x, etap drugi - z prędkością 16x i etap trzeci - z prędkością 24x.

- FlexSS-BP - nowa technologia zapobiegająca problemom z nośnikami niskiej jakości, szczególnie przy zapisie z dużymi prędkościami.

Czy jest tak szybko, jak się wydaje?

Leadtek WinFast  
GeForce3 TD

Najnowszy układ graficzny firmy Nvidia ujrzał światło dzienne i jednocześnie pojawiło się już kilka kart graficznych, które wykorzystują ten najbardziej zaawansowany akcelerator, przeznaczony dla komputerów PC. Przedstawimy nasze opinie na temat wersji kości A3, gdyż taka trafiła do naszego laboratorium.

techNICK

WinFast GeForce3 TD jest kartą graficzną, która jest najszybsza przy obsłudze najnowszych gier oraz testów. Ze starszymi radzi sobie gorzej.

w akceleratorze Nvidii. Pewne niedoskonałości można będzie złożyć zapewne na karb wczesnej wersji kości akcelera-

Test	Jednostka	WinFast GeForce 3 TD 64 MB DDR	Elsa Gladiac Ultra 64 MB DDR	WinFast GeForce 2 Pro 64 MB	Asus V7100 Deluxe 32 MB SDRAM
Quake II	800x600 16bit 1024x768 16bit	tps tps	267,1 159,1	272,9 164,3	267,3 119,5
Quake II	800x600 32bit 1024x768 32bit	tps tps	269,8 145,9	272,1 107,2	247,2 75
Quake III Arena	Fastest Normal HQ 600x600 HQ 1024x768 HQ 1280x1024	tps tps tps tps tps	161,9 147 144,4 135,4 75,9	162,3 152,1 143,3 127,1 96,5	161,7 140,3 127,1 96,5 18,9
3D Mark 99 Max	800x600x16bit Default	3DMarks	7718	5954	5927
3D Mark 2000	Benchmark 16bit Default	3DMarks	7984	8017	7094
3D Mark 2001	Benchmark 32bit Default	3DMarks	7806	6563	5152
	Benchmark	3DMarks	4972	x	x

Komputer testowy: AMD Athlon 1100 MHz, 256 MB RAM PC133, MSI 6330, Windows'98 SE

tora, gdyż kartę wyposażono w układ sygnowany numerem A3, a jak podaje producent, ostateczną wersją jest A5. W najbliższym czasie mamy nadzieję przedstawić testy nowszych wersji kart, a wtedy zweryfikujemy obecnie uzyskane wyniki. Podczas testów ujawniła się także możliwość środowiskowego mapowania wybojów, która doskonale poprawia jakość generowanego obrazu, gdyż jest on wtedy znacznie bardziej zbliżony do rzeczywistości niż uzyskiwany przez poprzednie generacje kości 3D.

Karta Leadtek WinFast GeForce3 TD jest potężnym akceleratorem, którego mocy nie są w stanie w pełni wykorzystać obecne na rynku gry komputerowe. Zatem, jeśli nosicie się z zamiarem zakupu takowej karty, to radziłbym poczekać na obniżkę cen. A co do możliwości GeForce3 to napiszę tylko, że przy teście Nature w 3D Marku 2001 opadły nam szczyki, gdyż to, co działo się na ekranie, przeszło nasze oczekiwania...

**Leadtek WinFast GeForce3 TD**

**Dane techniczne:**  
 Procesor: Nvidia GeForce3 (A3)  
 Magistrala: ACP 4x  
 Pamięć: 64 MB DDR  
 Dodatkowe: Wyjście DVI  
 Wyjście: 4 TV jest

**Dostarczył:**  
 Microman Sp. z o.o.  
 ul. Rożdżeńskiego 1888  
 40-203 Kalisz  
 tel. (0 32) 203-98-20  
 faks (0 32) 787-92-21

**Plusy**  
 • środowiskowe mapowanie wybojów  
 • potężne możliwości

**Minusy**  
 • wysoka cena

**Internet:**  
 http://www.microman.com.pl  
 http://www.leadtek.com.tw

**Cena:**  
 2250 zł

\*Ceny sugerowane przez producenta w dniu składania

## www.fajny.pl

Przy zakupie programów powyżej 100 zł nie doliczamy kosztów przesyłki !!!

## GRY

Adas i Piersi Barash 2 PL (złoty grzywny) 49,-	Emergency PL 19,9	Kolekcja gier strategicznych 25,-	Settlers III PL 10,9
Amo 1602 PL 69,-	Empire Battle for Dune 116,-	Larry 5 PL 10,-	Settlers IV 200 PL 96,-
Arcom 100 100,-	Enemy Engaged 96,-	Larry 7 PL 96,-	Shogun 200 PL 96,-
Asterix i Obelix kontra Cesarz PL 66,-	Europa Un'ersalis PL 96,-	Larry Racer PL 96,-	Shogun 3000 PL 75,-
Atlantis 400 PL 58,-	Evil Islands 300 PL 96,-	Larry Racer 2 PL 96,-	Sims - Czarna magia (złoty grzywny) 178,-
Baldurs Gate 96,-	Fallout Tactics 600 PL 96,-	Larry Racer 3 PL 96,-	Sims - Światowe życie 148,-
+ misie 600 PL Złota Edycja 96,-	(złoty grzywny) 178,-	Larry Racer 4 PL 96,-	(dodatek do Sims'ów) PL 75,-
Baldurs Gate 2 Tron Akademi 78,-	Farman - Knapci 78,-	Larry Racer 5 PL 96,-	Sims - Czarna magia (złoty grzywny) 178,-
Baldurs Gate II 500 156,-	+ Encyklopedia Egiptu PL 126,-	Larry Racer 6 PL 96,-	Star Wars Battle for Naboo 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fast 400 PL 29,9	Larry Racer 7 PL 96,-	StarCraft 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fallout 2000 76,-	Larry Racer 8 PL 96,-	StarCraft 2 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fallout Tactics 600 PL 96,-	Larry Racer 9 PL 96,-	StarCraft 3 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Farman - Knapci 78,-	Larry Racer 10 PL 96,-	StarCraft 4 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	+ Encyklopedia Egiptu PL 126,-	Larry Racer 11 PL 96,-	StarCraft 5 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fast 400 PL 29,9	Larry Racer 12 PL 96,-	StarCraft 6 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fallout 2000 76,-	Larry Racer 13 PL 96,-	StarCraft 7 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fallout Tactics 600 PL 96,-	Larry Racer 14 PL 96,-	StarCraft 8 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Farman - Knapci 78,-	Larry Racer 15 PL 96,-	StarCraft 9 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	+ Encyklopedia Egiptu PL 126,-	Larry Racer 16 PL 96,-	StarCraft 10 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fast 400 PL 29,9	Larry Racer 17 PL 96,-	StarCraft 11 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fallout 2000 76,-	Larry Racer 18 PL 96,-	StarCraft 12 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fallout Tactics 600 PL 96,-	Larry Racer 19 PL 96,-	StarCraft 13 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Farman - Knapci 78,-	Larry Racer 20 PL 96,-	StarCraft 14 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	+ Encyklopedia Egiptu PL 126,-	Larry Racer 21 PL 96,-	StarCraft 15 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fast 400 PL 29,9	Larry Racer 22 PL 96,-	StarCraft 16 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fallout 2000 76,-	Larry Racer 23 PL 96,-	StarCraft 17 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fallout Tactics 600 PL 96,-	Larry Racer 24 PL 96,-	StarCraft 18 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Farman - Knapci 78,-	Larry Racer 25 PL 96,-	StarCraft 19 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	+ Encyklopedia Egiptu PL 126,-	Larry Racer 26 PL 96,-	StarCraft 20 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fast 400 PL 29,9	Larry Racer 27 PL 96,-	StarCraft 21 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fallout 2000 76,-	Larry Racer 28 PL 96,-	StarCraft 22 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fallout Tactics 600 PL 96,-	Larry Racer 29 PL 96,-	StarCraft 23 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Farman - Knapci 78,-	Larry Racer 30 PL 96,-	StarCraft 24 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	+ Encyklopedia Egiptu PL 126,-	Larry Racer 31 PL 96,-	StarCraft 25 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fast 400 PL 29,9	Larry Racer 32 PL 96,-	StarCraft 26 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fallout 2000 76,-	Larry Racer 33 PL 96,-	StarCraft 27 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fallout Tactics 600 PL 96,-	Larry Racer 34 PL 96,-	StarCraft 28 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Farman - Knapci 78,-	Larry Racer 35 PL 96,-	StarCraft 29 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	+ Encyklopedia Egiptu PL 126,-	Larry Racer 36 PL 96,-	StarCraft 30 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fast 400 PL 29,9	Larry Racer 37 PL 96,-	StarCraft 31 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fallout 2000 76,-	Larry Racer 38 PL 96,-	StarCraft 32 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fallout Tactics 600 PL 96,-	Larry Racer 39 PL 96,-	StarCraft 33 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Farman - Knapci 78,-	Larry Racer 40 PL 96,-	StarCraft 34 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	+ Encyklopedia Egiptu PL 126,-	Larry Racer 41 PL 96,-	StarCraft 35 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fast 400 PL 29,9	Larry Racer 42 PL 96,-	StarCraft 36 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fallout 2000 76,-	Larry Racer 43 PL 96,-	StarCraft 37 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fallout Tactics 600 PL 96,-	Larry Racer 44 PL 96,-	StarCraft 38 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Farman - Knapci 78,-	Larry Racer 45 PL 96,-	StarCraft 39 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	+ Encyklopedia Egiptu PL 126,-	Larry Racer 46 PL 96,-	StarCraft 40 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fast 400 PL 29,9	Larry Racer 47 PL 96,-	StarCraft 41 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fallout 2000 76,-	Larry Racer 48 PL 96,-	StarCraft 42 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fallout Tactics 600 PL 96,-	Larry Racer 49 PL 96,-	StarCraft 43 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Farman - Knapci 78,-	Larry Racer 50 PL 96,-	StarCraft 44 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	+ Encyklopedia Egiptu PL 126,-	Larry Racer 51 PL 96,-	StarCraft 45 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fast 400 PL 29,9	Larry Racer 52 PL 96,-	StarCraft 46 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fallout 2000 76,-	Larry Racer 53 PL 96,-	StarCraft 47 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fallout Tactics 600 PL 96,-	Larry Racer 54 PL 96,-	StarCraft 48 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Farman - Knapci 78,-	Larry Racer 55 PL 96,-	StarCraft 49 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	+ Encyklopedia Egiptu PL 126,-	Larry Racer 56 PL 96,-	StarCraft 50 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fast 400 PL 29,9	Larry Racer 57 PL 96,-	StarCraft 51 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fallout 2000 76,-	Larry Racer 58 PL 96,-	StarCraft 52 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fallout Tactics 600 PL 96,-	Larry Racer 59 PL 96,-	StarCraft 53 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Farman - Knapci 78,-	Larry Racer 60 PL 96,-	StarCraft 54 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	+ Encyklopedia Egiptu PL 126,-	Larry Racer 61 PL 96,-	StarCraft 55 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fast 400 PL 29,9	Larry Racer 62 PL 96,-	StarCraft 56 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fallout 2000 76,-	Larry Racer 63 PL 96,-	StarCraft 57 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fallout Tactics 600 PL 96,-	Larry Racer 64 PL 96,-	StarCraft 58 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Farman - Knapci 78,-	Larry Racer 65 PL 96,-	StarCraft 59 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	+ Encyklopedia Egiptu PL 126,-	Larry Racer 66 PL 96,-	StarCraft 60 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fast 400 PL 29,9	Larry Racer 67 PL 96,-	StarCraft 61 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fallout 2000 76,-	Larry Racer 68 PL 96,-	StarCraft 62 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fallout Tactics 600 PL 96,-	Larry Racer 69 PL 96,-	StarCraft 63 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Farman - Knapci 78,-	Larry Racer 70 PL 96,-	StarCraft 64 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	+ Encyklopedia Egiptu PL 126,-	Larry Racer 71 PL 96,-	StarCraft 65 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fast 400 PL 29,9	Larry Racer 72 PL 96,-	StarCraft 66 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fallout 2000 76,-	Larry Racer 73 PL 96,-	StarCraft 67 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fallout Tactics 600 PL 96,-	Larry Racer 74 PL 96,-	StarCraft 68 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Farman - Knapci 78,-	Larry Racer 75 PL 96,-	StarCraft 69 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	+ Encyklopedia Egiptu PL 126,-	Larry Racer 76 PL 96,-	StarCraft 70 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fast 400 PL 29,9	Larry Racer 77 PL 96,-	StarCraft 71 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fallout 2000 76,-	Larry Racer 78 PL 96,-	StarCraft 72 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fallout Tactics 600 PL 96,-	Larry Racer 79 PL 96,-	StarCraft 73 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Farman - Knapci 78,-	Larry Racer 80 PL 96,-	StarCraft 74 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	+ Encyklopedia Egiptu PL 126,-	Larry Racer 81 PL 96,-	StarCraft 75 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fast 400 PL 29,9	Larry Racer 82 PL 96,-	StarCraft 76 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fallout 2000 76,-	Larry Racer 83 PL 96,-	StarCraft 77 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fallout Tactics 600 PL 96,-	Larry Racer 84 PL 96,-	StarCraft 78 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Farman - Knapci 78,-	Larry Racer 85 PL 96,-	StarCraft 79 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	+ Encyklopedia Egiptu PL 126,-	Larry Racer 86 PL 96,-	StarCraft 80 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fast 400 PL 29,9	Larry Racer 87 PL 96,-	StarCraft 81 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fallout 2000 76,-	Larry Racer 88 PL 96,-	StarCraft 82 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fallout Tactics 600 PL 96,-	Larry Racer 89 PL 96,-	StarCraft 83 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Farman - Knapci 78,-	Larry Racer 90 PL 96,-	StarCraft 84 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	+ Encyklopedia Egiptu PL 126,-	Larry Racer 91 PL 96,-	StarCraft 85 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fast 400 PL 29,9	Larry Racer 92 PL 96,-	StarCraft 86 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fallout 2000 76,-	Larry Racer 93 PL 96,-	StarCraft 87 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fallout Tactics 600 PL 96,-	Larry Racer 94 PL 96,-	StarCraft 88 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Farman - Knapci 78,-	Larry Racer 95 PL 96,-	StarCraft 89 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	+ Encyklopedia Egiptu PL 126,-	Larry Racer 96 PL 96,-	StarCraft 90 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fast 400 PL 29,9	Larry Racer 97 PL 96,-	StarCraft 91 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fallout 2000 76,-	Larry Racer 98 PL 96,-	StarCraft 92 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fallout Tactics 600 PL 96,-	Larry Racer 99 PL 96,-	StarCraft 93 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Farman - Knapci 78,-	Larry Racer 100 PL 96,-	StarCraft 94 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	+ Encyklopedia Egiptu PL 126,-	Larry Racer 101 PL 96,-	StarCraft 95 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fast 400 PL 29,9	Larry Racer 102 PL 96,-	StarCraft 96 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fallout 2000 76,-	Larry Racer 103 PL 96,-	StarCraft 97 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Fallout Tactics 600 PL 96,-	Larry Racer 104 PL 96,-	StarCraft 98 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	Farman - Knapci 78,-	Larry Racer 105 PL 96,-	StarCraft 99 116,-
Baldurs Gate II 500 156,-	+ Encyklopedia Egiptu PL 126,-	Larry Racer 106 PL 96,-	StarCraft 100 116,-

## MUZYKA

Ambient 200 25,-	Magia Dance Maker 149,-	Magix 25,-	Programy muzyczne 25,-
Future Wavy 25,-	Kolekcja utworów w formacie MP3 59,-	Music Maker Generation 6 300 PL 95,-	Techno power 25,-
Hip Hop 2 25,-	(złoty grzywny) 129,-	Midi Power 25,-	Way dla wymagających 25,-
Klasyczne brzmienia 25,-	Magix Live Act DJ 65,-	Minimal Techno Trance 25,-	Złagowane rytmy i łapki muzyczne 25,-
	Magix Notation 129,-	Music party system 25,-	

## DLA DZIECI

Ale z kieszonką 49,-	Euro Rine 2 25,-	Koziołek Wyróżniony 59,-	Smurfowie 79,-
Alcja w Kramie Czerw. 69,-	Magix 79,-	LargMaster Zax's Worldgames 79,-	Tweje Komiksy Barfield 39,-
Alcja i Lolek na Tropie Złoty 69,-	Magix 79,-	Legion 39,-	Tweje Komiksy Tom & Jerry 39,-
Ornamenty 49,-	Magix 79,-	Maly Pymus 19,9	Tymoteusz 59,-
Berek i Lolek Pamietaj z Podróżą 49,-	Magix 79,-	Moje pierwsze ABC 59,-	Wielki Turniej Smoka Wawelskiego 59,-
Berek i Lolek Wesołe Przedszkole 49,-	Magix 79,-	Multimediale Białe dla Dzieci 59,-	Złoty Błk: Krolowa Smiechu 49,-
Chakra Mawleka 69,-	Magix 79,-	Przygodzie Prosiaczka Kwika 59,-	+ Kapsułek 200 49,-
	Magix 79,-	Rayman uczy angielskiego 69,-	Zwierząt 25,-

## INNE CIEKAWO

10 000 Kipów ..... 25,-	Encyklopedia Powszechna ..... 99,-	Mapa Polski 2001 + Auto Atlas ..... 95,-	Profesor Henry 2001 ZGD ..... 79,-
Aniela Kłó ..... 19,9	Fogra 2001 (3CD) ..... 99,-	Matematyka (szk. podst. 9 m. i 10 m.) ..... 59,-	Profesor Kłosa 2001 ZGD ..... 79,-
Biblioteka Fantazji ..... 25,-	Encyklopedia PWN ZGD ..... 99,-	Pelonia gratis! ..... 59,-	Programy narzędziowe ..... 25,-
Crazy English ..... 35,-	English+ (naucz. i Angielskiego) ..... 49,-	Matematyka Gimnazjum ..... 49,-	Samouczek Access (2GD) ..... 59,-
Domy Jednostkowe ..... 25,-	cztery poziom ..... najtańsze!!!	Na Tropach Chemii (prezentacja, gimnazj. um i szkła średnia) ..... 49,-	Samouczek Access + Excel (4GD) ..... 95,-
Katalog 300 projektów ..... 25,-	Euro+ + Młodość 1-3 Pack ..... 395,-	Na Tropach Języka Polskiego ..... 59,-	Samouczek Corel Draw ..... 95,-
Dyslektyk 2 ..... 59,-	Galeria Kiparów ..... 25,-	Najlepsze klipy ..... 25,-	Samouczek Excel (2GD) ..... 59,-
EduKino - Języki, matematyka, fizyka, geografia, przyroda, biologia, chemia, historia (szkółki podstawowa lub gimnazjum) ..... najtańsze!!!	Historia Gimnazjum ..... 49,-	Narciarstwo 2001 PL ..... najtańsze!!!	Skarbnik - twój budżet domowy ..... 99,-
Ekspedycje kolorowych Kiparów ..... 25,-	Historia i kina ep. J. Szymanowskiego ..... 69,-	Ortografia (słownik + dyktando) ..... 75,-	Słownik Matematyczny CD ..... 49,-
Encyklopedia Młodego Człowieka ..... najtańsze!!!	Historia Ludzkości ..... 59,-	Starożytny Gwintazaj ..... 25,-	Tel Me More:
Encyklopedia Nauki ..... najtańsze!!!	Internet Translator ..... 75,-	Polisite Fonty zestaw 1 (104 kł. czcionek) ..... 59,-	ameryk. i niemiec. + franc. i hiszp. ..... każda po 99,-
	Kartkoscze (zawieszki ze zdjęciami) ..... 49,-	Polisite Fonty zestaw 1-2 (216 kł. czcionek czcionki) ..... 99,-	Wiem Wszystko Języki Polskie ..... 299,-
	Lektury na CD ..... 39,-	Polisite Fonty zestaw 2 (104 kł. czcionek) ..... 59,-	
	Literatura przed Maturą ..... 59,-		

49,-



19,90

19,90-



96,-

19,90



96,-



## Nowości Sprzętowe

kosciami (20x, 24x), FlexSS-BP stale monitoruje proces zapisu i dopasowuje prędkość zapisu do możliwości nośnika.

• BURN-Proof 2 - udoskonalona wersja znanej technologii zapobiegającej błędom podczas zapisu - nowością jest zredukowanie do zera przerwy powstającej w wyniku wstrzymania i wznowienia zapisu w przypadku opróżnienia bufora nagrywarki. Dla przypomnienia, w urządzeniach, w których wykorzystano technologię BURN-Proof, wielkość tej przerwy wynosiła 2-5 mikrometrow.

www.alstor.com.pl

### Nowy LCD Sharpa



Nowy monitor LCD: Sharp LL-T15A1 został wyposażony w 15-calowy ekran o rozdzielczości 1024 x 768 pikseli, umożliwiający wyświetlanie 16 milionów kolorów. Jasność 220 cd/m<sup>2</sup> i kontrast 200:1 zapewniają najwyższej jakości obraz, tym bardziej że kąt widzenia wynosi 1600 w pionie i 1300 w poziomie. Z myślą o wygodzie użytkowników Sharp wyposażył monitor w niezwykle praktyczną funkcję automatycznej regulacji jasności w zależności od warunków panujących w pomieszczeniu, w którym pracuje. Monitor zaopatrzono także w port USB.

Model LL-T15A1 - nawet jak na monitor LCD - zajmuje wyjątkowo mało miejsca na biurku. Dzięki zgodności ze standardem VESA może być również zamontowany na ścianie. Monitor ten waży zaledwie 5,2 kg.

Dzięki nowym rozwiązaniom technologicznym zastosowanym w tym modelu udało się ograniczyć pobór mocy do zaledwie 23 W. Produkt ten spełnia również rygorystyczną normę emisji promieniowania elektromagnetycznego TCO '99.

Monitor Sharp LL-T15A1 będzie dostępny od czerwca. Sugerowana cena detaliczna netto wyniesie około 3000 zł.

www.sharp.pl

### Sony jak zwykle profesjonalnie

Firma Sony wprowadziła do sprzedaży dwa nowe modele monitorów CRT serii G: 19-calowy G420 i 21-calowy G520. Monitory te wkrótce zastąpią znane już na naszym rynku modele G400 i G500.

Nowe urządzenia producent kieruje do wymagających użytkowników - zarówno w biurach, jak i studiach graficznych. Wysokie parametry wyświetlanego obrazu zbli-

# Gainward GeForce3 Power Pack

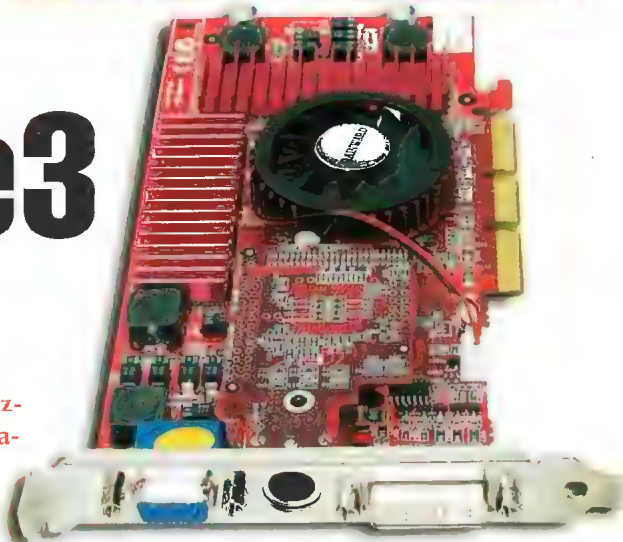
Karty graficzne z nowym układem graficznym produkowanym przez Nvidię mają zastąpić poprzednie generacje akceleratorów, oferując - według zapewnień producentów - nawet kilkakrotne przyspieszenie generowania obrazu 3D. Czy naprawdę układy GeForce3 są aż tak szybkie?

Mike-L

Gainward GeForce3 Power Pack to pierwsza karta w naszej redakcji, którą wyposażono w układ Nvidii oznaczony symbolem A5, czyli - według producenta - ostateczną wersję kości, pozbawioną błędów znalezionych w wersji A3. Po wyjęciu z pudełka moim oczom ukazał się akcelerator, który zamontowano na płytce z czerwonego laminatu. Odmienne od konkurencyjnych konstrukcji barwy podkreślał także kolor pomalowanych tak samo radiatorów. Okrągły radiator z wentylatorem nosi wypukłe logo Gainwarda. Instalacja nie nastręcza problemów, gdyż cały proces opisano w przetłumaczonej na język polski instrukcji obsługi. Ciekawostką są krótkie objaśnienia poszczególnych funkcji dostępnych w referencyjnych sterownikach Nvidii, w wersji 12.10. Pozwala to użytkownikowi ustawić te opcje, które go interesują, bez obaw o złe zinterpretowanie angielskich nazw. Pewną bardzo przydatną funkcją jest możliwość wyprośzenia nie tylko sygnału na monitor, wyświetlacz LCD (złącze DVI) oraz na telewizor, ale także obrazów poprzez wejście S-Video i nagrywanie ich na dysku twardym. Dzięki temu można w domowym zaciszu amatorsko zająć się montażem filmów wideo. Operacje tego typu wspomagane są poprzez dołączony program Ulead VideoStudio 5.0 SE oraz działającą przez okres próbny aplikację CyberLink PowerVCR, będącą swoistym cyfrowym magnetowidem. Wprowadzane obrazy charakteryzują się przyzwoitą jakością, a dzięki wielu dostępnym opcjom edytorskim - poprawione i zmontowane oraz przeniesione z powrotem na taśmę VHS - pozwalają utrwalić w ciekawy sposób rodzinne imprezy. Przyznam się, że testowanie tej opcji przyniosło mi najwięcej pozytywnych wrażeń, gdyż efekty pracy w pełni rekompensowały poświęcony czas.

Jeśli chodzi o prędkość, to muszę przyznać, że w większości nowych gier i programów testowych karta okazała się szybsza od poprzednich wersji (GeForce2), lecz nie aż tak bardzo, jak zachwalali producenci. Błędy, jakie pojawiły się podczas testów (2 razy na 6), to przede wszystkim obniżenie wydajności w trybie 16-bitowego koloru (np. Quake 2), gdzie w dwóch przypadkach wyniki były niższe od zamieszczonych w tabelce o 50%. Wszystko to przy sterownikach dostarczonych wraz z kartą. Po instalacji najnow-

Czy wersja A5 różni się znacząco od A3?



Gainward GeForce3 Power Pack pomimo zainstalowanego układu z serii A5 nie oferuje znacznego przyrostu prędkości.

szej dostępnej wersji, czyli 12.40, problemy już się nie pojawiły.

Program WinDVD 2000 pozwala na oglądanie na ekranie monitora oraz odbiornika telewizyjnego filmów zapisanych na płytach DVD.

Bardzo dobre żebrowane radiatory na pamięciach oraz wentylator na kości akceleratora pozwoliły na kilkunastoprocentowe podkręcenie parametrów karty, dzięki czemu uzyskaliśmy wyższą wydajność. Przy zwiększeniu taktowania o ponad 20% zdarzały się już przekłamanie w wyświet-

Test	Jednostka	Gainward GeForce3 Power Pack 640 MB DDR	WinFast GeForce3 TD 64 MB DDR	Elsa Gladiac Ultra 64 MB DDR	Inno3D AGP GeForce 2 MX 32 MB SDRAM
Quake II	800x600 16bit 1600x1200 16bit	fps fps	266,4 159,2	267,1 159,1	272,9 164,3
Quake II	800x600 32bit 1600x1200 32bit	fps fps	269,2 146	269,8 145,9	272,1 107,2
Quake III Arena	Fastest Normal HG 800x600 HG 1600x1200	fps fps fps fps	161,4 146,2 143,7 134,7	161,9 147 144,4 135,4	162,3 152,1 143,3 116,6
3D Mark 99 Max	800x600 16bit	3DMarks	5828	7718	5954
3D Mark 2000	Detail: Benchmark 16bit	3DMarks	8033	7984	8017
3D Mark 2000	Detail: Benchmark 32bit	3DMarks	7817	7806	8563
3D Mark 2001	Detail: Benchmark	3DMarks	4957	4972	3392

Komputer testowy: AMD Athlon 1100 Mhz, 256 MB RAM PC133, MSI 6330, Windows 98 SE

tlaniu tekstur i obiektów na ekranie, dlatego nie radziłbym wykraczać poza tę granicę.

Gainward GeForce3 Power Pack jest ciekawą propozycją dla użytkowników, którzy oprócz wysokiej wydajności w grach oraz aplikacjach wykorzystujących akcelerację 3D chcą odzwierciedlać filmy DVD na monitorze lub telewizorze. Wideo-amatorzy także powinni być zadowoleni, gdyż możliwość przenoszenia obrazów na dysk twardy, ich montaż oraz dodawanie efektów specjalnych i zapis na kasetach VHS są naprawdę kuszące.

Gainward GeForce3 Power Pack	
<b>Dane techniczne:</b>	<b>Dostarczył:</b>
Procesor: Nvidia GeForce3 (A5)	Multimedia V s on SC
Magistra: AGP 4x	u: Konstruktor 4
Pamięć: 64 MB DDR	02-673 Warszawa
Wyjście IV: jest	tel: (0 22) 853-70-00
Dodatkowe: wyjście DVI, wejście S-Video	faks: (0 22) 843-91-68
<b>Plusy</b>	<b>Minusy</b>
• wejście S-Video	• czasem dziwnie zachowuje się w 16-bitowym kolorze
• obszerne instrukcje po polsku	
<b>Internet:</b>	<b>Cena:</b>
www.m1media.com.pl	2300 zł
www.gainward.com	

\* Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu

Precyzja sterowania

# Gravis Eliminator Precision i Precision Pro

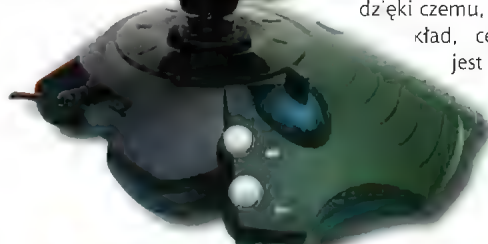
Kolejne dżojstiki, które pojawiają się w redakcji, są wnikliwie sprawdzane przez redaktorów pod względem zastosowanych w nich nowych pomysłów czy rozwiązań technologicznych. Jeśli konstrukcja nie charakteryzuje się żadnymi nowościami, zaczynamy się głębiej zastanawiać nad funkcjonalnością, ergonomią oraz stosunkiem tych możliwości do ceny urządzenia.

Maciej Lewczuk

Konstrukcje Gravis gościły już na naszych łamach, lecz było to dość dawno, dlatego z chęcią zabraliśmy się do testów nowych modeli, czyli do... grania. Gravis Eliminator Precision charakteryzuje się ogromną podstawą, która sugeruje, że będzie stabilnie leżała na powierzchni biurka. Niestety nie jest to takie pewne, gdyż drążek umieszczono po prawej stronie, lekko z przodu, a gumowe nóżki zamontowano nie tak daleko, jak było można. W konsekwencji przy bardziej dynamicznej grze obudowę trzeba przytrzymywać drugą ręką.

Sam drążek wykonano poprawnie pod względem ergonomii - przewidziano możliwość gry zarówno prawą, jak i leworęcznych graczy, a boczne powierzchnie pokryto szorstką gumą, która uniemożliwia poślizg spocynym dłońmi. Co prawda, mańkuci mają utrudniony dostęp do przepustnicy, która znajduje się po lewej stronie manetki, podobnie jak szósty i siódmy przycisk. Na główce drążka umieszczono oprócz "cyngla", będącego przyciskiem numer jeden, także cztery dodatkowe przyciski obsługiwane kciukiem, a na środku znalazło się miejsce dla przełącznika hat (grzybka). Na podstawie znajduje się jeszcze przycisk oznaczony napisem "PRECISION", który pozwala na zwiększenie dokładności poruszania obiektami na ekranie, dzięki czemu, na przykład, celowanie jest o wiele

Gravis Eliminator Precision



Gravis Eliminator Precision	
<b>Dane techniczne:</b>	<b>Dostarczył:</b>
Podłączenie: USB	Akon, ul. Magazynowa 5
Liczba przycisków: 7	02-652 Warszawa
Długość przewodu: 185 cm	tel: (0 22) 843-00-60
Przepustnica: jest	kom: 0-608 126 12h4
Twist: brak	
Przełącznik hat: jest	<b>Minusy</b>
Dodatkowe: przełącznik PRECISION, Weapon Scroll	• niezbyt wygodny przełącznik HAT
<b>Plusy</b>	
• ergonomiczny drążek	
• funkcja Precision	
<b>Internet:</b>	<b>Cena:</b>
akon.pl@wp.pl	129 zł



Gravis Eliminator Precision Pro

precyzyjniejsze. Manetka w miejscu mocowania, zabezpieczona jest sprężyną, która po przyłożeniu większej siły może nie wystarczyć do zabezpieczenia drążka przed uszkodzeniem (złamaniem).

Druga konstrukcja, a mianowicie Gravis Eliminator Precision Pro, na pierwszy rzut oka różni się od poprzednika dość nieznacznie. Główne nowinki wprowadzone do tego modelu to możliwość podłączenia urządzenia nie tylko poprzez złącze USB, ale także poprzez port gier na karcie dźwiękowej. Kolejną, nową w stosunku do poprzednika, cechą jest możliwość obrotu drążka wokół jego osi, dzięki czemu można użyć tej funkcji jako orczyka w symulacjach lotniczych lub jako obrotu bohatera w grach TPP. Jeśli kogoś denerwuje skręcająca się manetka, a nie jest ona użyteczna w danej grze, to istnieje możliwość jej zablokowania specjalną, umieszczoną tuż pod podstawką pod nadgarstek, zasuwką.

Następnym dodatkiem jest zamontowane tuż pod hatem pokrętło nazwane przez producenta Weapon Scroll. Jego zadaniem jest ułatwienie w wyborze broni spośród zasobów zgromadzonych przez prowadzoną postać lub kierowany pojazd. Co ciekawe, nie jest to jego jedyna funkcja, gdyż ma także wbudowany przycisk (coś w rodzaju kółka w myszkach), dzięki któremu można od razu użyć danego uzbrojenia.

Oprogramowanie instalowane wraz ze sterownikiem pozwala na samodzielne przyporządkowanie funkcji poszczególnym elementom dżojstików, a nawet na zastosowanie konfiguracji ściągniętych ze strony producenta urządzeń lub gier.

Obydwie konstrukcje Gravis dobrze sprawdzają się podczas zabawy i pomimo przykładania dość sporej siły nie zostały uszkodzone (nie złamał się drążek). Jeśli potrzebujecie czegoś precyzyjnego, lecz zasoby finansowe nie pozwalają na wydatek ponad dwustu złotych, to dżojstiki z serii Eliminator Precision są godnymi zainteresowania urządzeniami.

Gravis Eliminator Precision Pro	
<b>Dane techniczne:</b>	<b>Dostarczył:</b>
Podłączenie: USB i port gier	Akon, ul. Magazynowa 5
Liczba przycisków: 8	02-652 Warszawa
Długość przewodu: 185 cm	tel: (0 22) 843-00-60
Przepustnica: jest	kom: 0608/12 61 24
Twist: jest	
Przełącznik hat: jest	<b>Minusy</b>
Dodatkowe: przełącznik PRECISION, Weapon Scroll	• zbyt lekko działający Weapon Scroll
<b>Plusy</b>	
• ergonomiczny drążek	
• funkcja Precision	
<b>Internet:</b>	<b>Cena:</b>
akon.pl@wp.pl	179 zł

\* Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu

## Nowości Sprzętowe



zają je do monitorów klasy profesjonalnej, a eleganckie obudowy w dwóch odcieniach szarości doskonale dopasowują je do nowoczesnych wnętrz.

Oba modele wyposażone zostały w całkowicie płaskie kineskopy FD Trinitron z maską szczelinową, pokryte powłokami eliminującymi refleksy świetlne i podwyższającymi kontrast wyświetlanego obrazu. Nie wielka plamka (G520 - 0,24 mm, G420 - 0,24 - 0,25 mm w rogach ekranu) sprawia, że obraz jest ostry i szczegółowy.

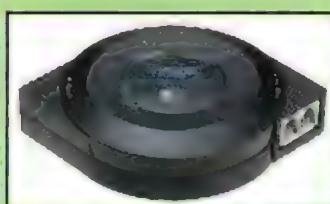
Rekomendowana przez producenta rozdzielczość wynosi 1800 x 1440 pikseli przy odświeżaniu na poziomie 87 Hz dla G520 i 1600 x 1200 pikseli przy 89 Hz dla G420, pozwalając na pracę ze stabilnym, pozbawionym migotania obrazem.

Interesującą nowością jest zastosowana funkcja podnoszenia jakości obrazu (Picture Enhancement Mode), która pozwala na łatwe i szybkie dostosowywanie jego parametrów do potrzeb użytkownika. Dzięki niej istnieje możliwość pracy w dwóch dodatkowych trybach - poza standardowym stosowanym do pracy w typowych aplikacjach biurowych. Tryb dynamiczny jest przeznaczony do wyświetlania prezentacji, gier, filmów na DVD; tryb profesjonalny, który oferuje podwyższony kontrast obrazu, znajduje zastosowanie w pracach projektowych, DTP i aplikacjach CAD-owskich.

Oba urządzenia mają wbudowane czteroportowe huby USB umożliwiające wygodne dołączanie do nich urządzeń peryferyjnych. Dzięki dwóm wejściom sygnałowym (dwa 15-pinowe gniazda D-Sub) monitory mogą być podłączone do dwóch komputerów jednocześnie. Są kompatybilne zarówno z komputerami PC, jak i Apple.

www.sony-cp.com

### Sony i modem



Akcesoria do konsoli Sony PlayStation 2 produkują już niemal wszystkie liczące się firmy, gdyż jest to na pewno chłonny rynek, a klient musi mieć wybór. Tak też postępuje firma Aiwa, przedstawiając modem pozwalający na komunikację konsoli ze światem zewnętrznym (Internetem). Całość łączy się z PSX2 za pomocą przewodu podłączonego do portu USB. Cena urządzenia nie przekracza stu dolarów.

www.aiwa.com



## Nowości Sprzętowe

### Wynajem na wielką skalę

Jak wiadomo, zapotrzebowanie na układy sygnałowe logo AMD utrzymuje się na tak wysokim poziomie, że fabryki nie nadążają z produkcją. W takiej sytuacji wskazane byłoby wybudowanie kolejnych hal, lecz to wymaga czasu. Odpowiednie komórki administracyjne firmy AMD postarały się rozwiązać ten problem w prosty i prawdziwie podobny tańszy sposób, wynajmując fabryki od znanej z produkcji półprzewodników oraz układów scalonych firmy UMC. Złoczmy owocnej współpracy.

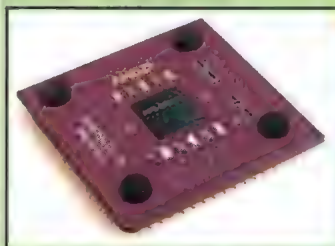
www.amd.com  
www.umc.com

### Intel brak

W maju świat obiegła wiadomość, że skończyły się zapasy procesorów Intel Pentium III 1 GHz w magazynach firmy. W związku z dużym zapotrzebowaniem na te układy najprawdopodobniej ich produkcja została powiększona o następne partię. Miejmy nadzieję, że w momencie, gdy czytacie te słowa, procesory dotarły już do producentów komputerów i maszyny pojawiły się na półkach sklepów.

www.intel.com

### Nowe Athlony



AMD wprowadza na rynek dwa nowe procesory: mobile AMD Athlon(tm) 4 - przeznaczony dla segmentu performance i nowy procesor mobile AMD Duron(tm) dla świadomych klientów segmentu value. Oba procesory dostarczają najwyższą wydajność na rynku mobile PC, każdy w swoim segmencie.

### Procesor Mobile AMD Athlon(tm) 4

Procesor mobile AMD Athlon 4 zawiera nową architekturę niskiego poboru mocy, 384 KB zintegrowanej pamięci, z pełną obsługą sprzętową data pre-fetch (256 KB zintegrowanej pamięci (L2) cache i 128 KB zintegrowanej pamięci (L1) cache), z superskalarną jednostką zmiennoprzecinkową i wsparciem dla instrukcji AMD 3DNow! Professional, poprawiających możliwości multimedialne, oraz technologię AMD PowerNow! przedłużającą żywotność baterii.

Procesor AMD Athlon 4 jest kompatybilny z infrastrukturą AMD Socket A i wspiera zaawansowaną magistralę AMD Athlon FSB 200 MHz dostarczającą najwyższą przepustowość dostępną dla notebooków PC.

Procesor mobile AMD Athlon 4 jest produkowany w technologii AMD 0,18 mikrona, Cu, w Fab 30, Drezno, Niemcy.

### Procesor Mobile AMD Duron(tm)

Nowy procesor mobile AMD Duron jest tak skonstruowany, by dostarczyć optymalne rozwiązania dla świadomych użytkowników

## CANON Nade kolorów

# Canon S450 i S600

**Wraz z nastaniem wiosny wszystko się odradza. Firma Canon postanowiła odświeżyć gamę oferowanych przez siebie urządzeń i oto w naszym laboratorium pojawiły się drukarki tej firmy. Nowe modele mają w znaczący sposób poprawić udziału koncernu na rynku atramentówek.**

technICK

**D**rukarki Canona, które dane mi było przetestować, noszą symbole S450 oraz S600. Postaram się zatem przybliżyć nieco obydwie konstrukcje, kładąc szczególny nacisk na podobieństwa i różnice pomiędzy nimi.

Drukarki przypominają nieco obudowę konstrukcje firmy Lexmark, ale jest to tylko pierwsze wrażenie, gdyż konstrukcje Canona są solidniejsze i mają swój indywidualny charakter. W górnej części unoszonej pokrywki, która pozwala na swobodny dostęp do głowic drukujących, znajduje się niewielki panel zawierający dwa przyciski sterujące oraz d'odę sygnalizującą stan urządzenia. W tylnej części umieszczono gniazda pozwalające podłączyć przewody: zasilający lub połączeniowy, a może to być zarówno LPT, jak i USB, gdyż drukarki są w stanie komunikować się poprzez obydwa interfejsy. Zastosowanie tego drugiego złącza nie przyspiesza pracy z S450 oraz S600 w znacznym stopniu, a jedynie znacznie ułatwia obsługę oraz proces instalacji. Głowice drukujące, które można wymieniać, zawierają osobne kałamarze dla każdego koloru, co oznacza, że występują w liczbie czterech. Jest to swego rodzaju "wizytówka" Canona pozwalająca na wymianę tylko tego pojemnika, w którym już się zużył tusz, dzięki czemu koszty eksploatacji powinny być niższe niż w przypadku konkurencyjnych konstrukcji. W miejscu kałamarza z czarnym

atramentem można zainstalować dodatkową głowicę z sześcioma barwami dopełniającymi, a pomaga to w wydrukach fotograficznych. W tym samym miejscu instaluje się moduł pozwalający na... skanowanie pojedynczych arkuszy! Urządzenie to wymyślono, aby zminimalizować miejsce zabierane przez drukarkę i skaner.

Różnice występujące pomiędzy obydwoimi drukarkami tkwią przede wszystkim w rozdzielczościach, w jakich otrzymywane są wydruki, oraz prędkości zapełniania znakami, jak i grafice arkuszy papieru czy innego nośnika. Model S450 jest w stanie drukować w maksymalnej rozdzielczości wynoszącej 1440 na 720 punktów, czyli podobnie jak w produktach firmy Epson. Niestety, pomimo takich parametrów jakość wydruków odbiega w znacznym stopniu od używanych przez konkurencyjną konstrukcję. S600 jest w stanie "wyciągnąć" 2400 na 1200 punktów, co z kolei stanowi wartości porównywalne do tych z drukarek HP, ale i w tym przypadku nie można powiedzieć o rewelacyjnym skoku jakości. Na wydrukach daje się zauważyć zbyt wielką ilość nanoszonego atramentu, przez co, na przykład, pojedyncze cienie linie są dość "tłuste", a co za tym idzie mało precyzyjne. Podobnie jest z tekstem, gdzie czcionka wygląda, jakby była pogrubiona (bold).

Pochwała należy się firmie Canon za opracowany program instalacyjny, który komunikuje się z użytkownikiem w języku polskim i trochę za rękę prowadzi przez proces uruchamiania urządzenia. Podobnie rzecz się ma ze sterownikami, gdyż i opisy ich obsługi zostały spolszczone. Instrukcja obsługi w naszym rodzinnym języku pozwala na poznanie wszelkich tajemnic związanych z użytkowaniem tych drukarek, dzięki czemu nawet zupełnie "zielony" użytkownik poradzi sobie z przygotowaniem materiałów, jak i ustawieniem parametrów urządzeń do korzystania z różnego rodzaju nośników.

Drukarki Canon S450 oraz S600 są mimo wszystko ciekawymi konstrukcjami. Nieliczne wady nadrabiają funkcjonalnością oraz możliwością pracy w charakterze skanera dokumentów (po zakupie specjalnego modułu).

**Canon S600**

**Dane techniczne:**  
Liczba kolorów tuszu: 4 (czarny + 3 kolory)  
Format wydruków (szerokość): 203 mm  
Maksymalna rozdzielczość: 2400 x 1200 dpi  
Podłączenie: port LPT/USB  
Technologia druku: Bubble Jet On-Demand  
Bulb: 62 KB  
Dostawca: pudełko na kałamarze

**Dostarczył:**  
Canon Polska Sp. z o.o.  
ul. Racławicka 146  
02-117 Warszawa  
tel. (0 22) 572-30-00  
faks (0 22) 572-30-11

**Plusy**  
• dokładna kalibracja głowic  
• możliwość instalacji modułu skanera

**Internet:**  
www.canon.com.pl

**Minusy**  
• niebardzo dokładne odwzorowanie barw  
• zbyt duża ilość nanoszonego atramentu

**Cena:**  
1099 zł

**Canon S450**

**Dane techniczne:**  
Liczba kolorów tuszu: 4 (czarny + 3 kolory)  
Format wydruków (szerokość): 203 mm  
Maksymalna rozdzielczość: 1440 x 720 dpi  
Podłączenie: port LPT/USB  
Technologia druku: Bubble Jet On-Demand  
Bulb: 128 KB  
Dostawca: pudełko na kałamarze

**Dostarczył:**  
Canon Polska Sp. z o.o.  
ul. Racławicka 146  
02-117 Warszawa  
tel. (0 22) 572-30-00  
faks (0 22) 572-30-11

**Plusy**  
• w pełni spolszczona instrukcja oraz sterowniki  
• możliwość instalacji modułu skanera

**Internet:**  
www.canon.com.pl

**Minusy**  
• słabe odwzorowanie kolorów

**Cena:**  
749 zł

\* Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

## Zamień drukarkę w... skaner

# Canon IS-32

**Co można podłączyć do drukarki, by zwiększyć możliwości jej wykorzystania? Czy aby tylko są to tusze fotograficzne, przystawki do druku na kartonie, banerach (długie taśmy papieru), czy podstawki do nadruków na płytkach CD? Na pewno to nie wszystko i zaraz dowiecie się, dlaczego.**

Maciej Lewczuk

**F**irma Canon zaproponowała użytkownikom produkowanych przez siebie drukarek dość nietypowe rozwiązanie pozwalające na wprowadzaniu do komputera obrazów przez specjalną głowicę skanującą. Moduł oznaczony symbolem IS-32 instaluje się w miejscu przeznaczonym dla głowicy zawierającej kałamarz z czarnym tuszem. Oprogramowanie potrzebne do obsługi instaluje się wraz ze sterownikami do drukarek, dzięki czemu przy zakupie otrzymujemy jedynie głowicę skanera wraz z arkuszami kalibrującymi. Po instalacji oraz kalibracji można rozpocząć skanowanie w każdym programie współpracującym ze sterownikiem Twain. Oczywiście, jak na drukarkę przystało, możliwe jest tak zwane skanowanie seryjne, czyli wprowadzanie obrazu dokumentów ułożonych kolejno na podajniku, lecz jest to funkcja oferowana przez niewiele programów. Minusem urzą-

Moduł skanera montowany w miejsce głowicy drukującej nie jest zupełną nowością, lecz jakość oferowana przez rozwiązanie Canona daje znacznie lepsze rezultaty niż pierwowzory.

żenia jest niewątpliwie fakt występowania na wprowadzanych obrazach smug podobnych do zauważalnych czasem na kolorowych wydrukach na zbyt grubym papierze. Pomimo wielokrotnej kalibracji uparcie występowały. Przy tekście nie jest to już zbyt zauważalne, lecz mimo wszystko się pojawia.

Jeśli masz lub nosisz się z zamiarem kupna drukarki oraz skanera firmy Canon, to pomyśl o możliwościach, jakie daje urządzenie IS-32. W przypadku gdy jakość jest głównym kryterium wyboru, odradzam zakup tego modułu.

**Modem GVC PCI V. 90**

**Dane techniczne:**  
Rozdzielczość optyczna: 720 dpi  
Paleta kolorów: 24 bity  
Podłączany: zamiast kałamarza w drukarce  
Obszar skanowania: A4

**Plusy**  
• ciekawy sposób wykorzystania drukarki  
• w miarę szybkie skanowanie

**Internet:**  
www.canon.com.pl

**Dostarczył:**  
Canon Polska Sp. z o.o., ul. Racławicka 146  
02-117 Warszawa  
tel. (0 22) 572-30-00  
faks (0 22) 572-30-11

**Minusy**  
• smugi na skanowanych obrazach  
• brak oprogramowania

**Cena:**  
399 zł

## Dźwięk na cenzurowanym

# Typhoon Sound Card Ultra Lite PCI

**Bez karty muzycznej nie wyobrażamy sobie obecnie komputera, który ma służyć do pracy - dźwięki systemowe pozwalają nam wykrywać błędy, a karta pozwala słuchać odprężającej muzyki. Przy graniu w gry dźwięk pozwala na stworzenie dodatkowego klimatu.**

technICK

**C**zy koniecznie musimy instalować w naszym systemie komputerowym kartę muzyczną, której mnogość funkcji oraz multum wyjść i wejść sprawia o ból głowy? Urządzeniem, które powinno zapewnić pełnię szczęścia użytkownikom o niezbyt wysokich wymaganiach, jest Typhoon Sound Card Ultra Lite PCI. Kartę tę bez problemów udało się zainstalować w redakcyjnym komputerze - po zamontowaniu jej w wolnym slotie PCI i uruchomieniu systemu Windows 98SE została ona od razu rozpoznana, a sterowniki z płytki zainstalowane. W tym momencie można by pozostawić całość tak, jak jest, lecz można przecież skorzystać także z aplikacji dołączonych na krążku. Wśród nich znajdują się takie programy, jak na przykład Yamaha S-YXG50, który jest emulatorem syntezy tablicy dźwięków (WaveTable). MediaRing Talk99 pozwala wykorzystać kartę do prowadzenia rozmów telefonicznych za pośrednictwem Internetu.

Sterownik jest w stanie zapewnić podstawowe efekty dźwiękowe, jakie można uzyskać, korzystając ze stereofonicznych zestawów głośnikowych.

Jedynym większym problemem, z jakim się zetknąłem przy testach, jest generowanie przez wzmacniacz lekkich szumów na wyjściu, co jest przypadłością ściśle związaną z użytymi elementami, czyli - ekonomiczną.

Typhoon Sound Card Ultra Lite PCI jest propozycją, która powinna zaciekać tych czytelników, którzy szukają taniej karty muzycznej zapewniającej podstawowe funkcje multimedialne. Dodatkowe programy oraz wbudowane w sterownik efekty podnoszą atrakcyjność urządzenia.

**Typhoon Sound Card Ultra Lite PCI**

**Dane techniczne:**  
Procesor: Avance Logic ALS4000  
Magistrala: PC 2.1  
Próbkowanie: do 48 kHz  
Dodatkowe: pełny duplex

**Dostarczył:**  
FGF Sp. z o.o., ul. Piskorskiego 21  
70-609 Szczecin  
tel. (0 91) 46-13-901  
faks (0 91) 46-13-895

**Plusy**  
• niska cena  
• dobry programowy emulator MIDI

**Internet:**  
www.tgfi.pl  
www.typhoon.co.uk

**Minusy**  
• szumy na wyjściu

**Cena:**  
65 zł

\* Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

## Nowości Sprzętowe

domowych i przedsiębiorstw segmentu value. Zastosowano tu innowacyjną konstrukcję: nowy procesor mobile AMD Duron zawiera technologię AMD PowerNow!, wyrafinowaną architekturę cache z 192 KB zintegrowanej pamięci cache i data pre-fetch z 200 MHz magistralą i superskalarną jednostką zmiennoprzecinkową ze wsparciem dla technologii AMD 3DNow! Professional.

Nowy procesor mobile AMD Duron oferuje klientom dostęp do technologii i wydajności, która wyróżnia go spośród innych procesorów tej klasy. To odzwierciedla 30-letnie doświadczenie AMD w konstrukcji, wiedzy fachowej i sprzedaży, ponad 150 milionów procesorów PC.

Nowy procesor mobile AMD Duron jest produkowany w technologii 0,18 mikrona, Cu, w Fab 30, Drezno, Niemcy.

### Technologia AMD PowerNow!(tm)

Technologia AMD PowerNow! znacząco przedłuża żywotność baterii notebooków do 30 procent, zapewniając wydajność na życzenie, niższą temperaturę i cichszą pracę. Technologia AMD PowerNow! jest kombinacją programowego i sprzętowego wsparcia, które umożliwia procesorowi pracę z różnymi częstotliwościami i napięciami w zależności od preferencji użytkownika lub wymagań aplikacji.

Prosty panel kontrolny Windows(r) pozwala użytkownikom wybierać pomiędzy trzema trybami działania:

- Technologia AMD PowerNow! dostarcza unikalny tryb "automatyczny", pozwalający, by system określił odpowiedni poziom mocy i wydajności w oparciu o wymagania aplikacji, zapewniając najlepszą żywotność baterii bez kompromisów w wydajności.

- W trybie wysokiej wydajności procesor zawsze pracuje z maksymalną wydajnością.

- W trybie oszczędzania baterii procesor zawsze pracuje przy najniższym poborze energii, przedłużając żywotność baterii.

www.amd.com

### VIA się "procesoruje"

Logo VIA kojarzy się obecnie z chipsetami płyt głównych, które parametrami dorównują, a niejednokrotnie przewyższają konstrukcje konkurentów. Teraz swoje doświadczenia wyniesione z wieloletnich prac nad wszelkiego rodzaju układami scalonymi firma ta ma zamiar wykorzystać do produkcji... procesorów! Nowa konstrukcja nosi kodową nazwę C5X i ma pojawić się już pod koniec roku. Kość będzie wykorzystywała ćwierć megabajta pamięci cache i ma być taktowany zegarem 1,2 GHz. Jeśli wydajność układu będzie konkurencyjna dla AMD i Intelu, czyli znacznie lepsza od obecnych procesorów produkowanych w kooperacji z Cyrixem, to będziemy mieli nowego uczestnika w grze.

www.via.com.tw

### Dwadzieścia dwa cale

PerfectFlat to technologia, w jakiej wykonany jest kineskop nowego modelu monitora P225f firmy ViewSonic. Cechą charakterystyczną tej konstrukcji jest przekątna kineskopu wynosząca nie mniej, nie więcej tylko dwadzieścia dwa cale. Maksymalna



# Nowości Sprzętowe



rozdzielczość obrazu, jaki możemy zobaczyć na ekranie, to 2048 na 1536 punktów przy planie o średnicy zaledwie 0,24 milimetra. Kiedy monitor pojawi się w Polsce, jego cena nie powinna przekroczyć pięciu tysięcy złotych

www.viewsonic.com

## Fajna kamera



FineCam S3 to nowy model cyfrowego aparatu fotograficznego zaprezentowanego przez firmę Kyocera. Podstawą konstrukcji jest matryca składająca się z trzech milionów trzystu tysięcy komórek odpowiedzialnych za zamianę sygnałów optycznych na elektryczne. Układ ten wykonano w technologii CCD. Dzięki temu urządzenie jest w stanie zapisywać na kartach MultiMedia Card obrazy w rozdzielczości do 2048 na 1536 punktów, które mogą być plikami TIFF oraz JPEG. Kadrowanie i zarządzanie parametrami oraz zapisanymi obrazami ułatwia półtoracalowy wyświetlacz ciekrokrystaliczny. Dzięki zastosowaniu nowoczesnych technologii możliwy jest także zapis sekwencji filmowych charakteryzujących się rozdzielczością 320 na 200 punktów i szybkością do piętnastu klatek na sekundę.

www.kyocera.com

## M81



Firma Sony poszerzyła ofertę monitorów ciekrokrystalicznych o nowy model o przekątnej 18,1" - MultiScan SDM-M81. Monitor ten oferuje pole robocze o wielkości 359 x 287 mm i wyjątkowo szeroki kąt widzenia - 160 stopni zarówno w pionie, jak i w poziomie. Średnica plamki M81 wynosi 0,2805 piksela, współczynnik kontrastu 300:1, a poziom jasności 200 cd/m2. Zale-

## Tajfun przy komputerze

# Typhoon Eagle Gamepad i Typhoon Cyber Toy 4D Motion Pad

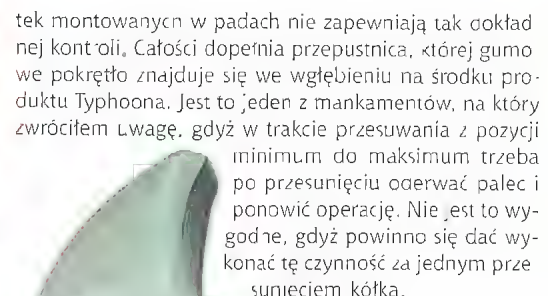
**Przyznam, że czekałem na pojawienie się w redakcji padów, które mógłbym przetestować. Dotąd najczęściej wpadały one w inne ręce, tym razem zaś zarezerwałem prawo do wyrażenia opinii o nich dla siebie.**

Maciej Lewczuk

**N**owymi konstrukcjami, które chciałbym przedstawić czytelnikom, są urządzenia sygnowane logo Typhoon. Firma oferuje także myszy kierownicy, dżojstiki, a nawet karty dźwiękowe oraz tunery telewizyjne.

Typhoon Eagle Gamepad charakteryzuje się ciekawym kształtem, dlatego w niektórych krajach znany jest też pod nazwą Manta, gdyż przypomina pływającą płaszczkę. Całość świetnie leży w dłoniach, choć tworzywo, z którego go wykonano, jest śliskie i spocone dłonie nie znajdują dostatecznego oparcia przy dłuższej grze. Ośmiokierunkowy cyfrowy sterownik kierunku oraz dwa przyciski umieszczone z przodu pada i sześć znajdujących się po prawej stronie urządzenia zapewniają łatwą kontrolę nad większością potrzebnych w grach funkcji. Mankamentem jest niezbyt długi przewód łączący Eagle'a z komputerowym portem gier, co sprawia, że trzeba siedzieć dość blisko komputera. Zabawa za pomocą tego taniego pada jest dość przyjemna... do czasu spocenia się dłoni, lecz nie można wymagać zbyt wiele od konstrukcji za niespełna czterdzieści złotych.

Typhoon Cyber Toy 4D Motion Pad to mimo pewnych podobieństw do poprzedniego urządzenia zupełnie inna konstrukcja. W tym przypadku dużo lepiej zaprojektowano skrzydełka, za które trzyma się pad. Pomimo zastosowania tego samego tworzywa pocące się dłonie nie ześlizgują się, a to za sprawą odpowiedniego wyprofilowania, które temu zapobiega. Kolejną innowacją jest możliwość użycia aż dwunastu przycisków, z których ośmiu można przypisać dwie funkcje dzięki klawiszowi Shift umieszczonemu poniżej cyfrowego D-pada. Funkcją tego ostatniego nie jest - wbrew pozorom - sterowanie obiektami na ekranie komputera, gdyż pracuje on jako ośmiokierunkowy przełącznik POV (Point Of View). Kierowanie postaciami, czy pojazdami odbywa się poprzez... wychylenie pada w odpowiednią stronę, a wbudowany czujnik ruchu odpowiednio interpretuje takie użycie urządzenia i spowoduje interakcję z grą. Jest to dość ciekawa opcja, zważywszy na fakt, że często tak precyzyjnego sterowania można się spodziewać jedynie po analogowej kierownicy lub dżojstiku, ponieważ wychylenia małych mane-



Całość sprawia solidne wrażenie, szczególnie gdy weźmie się pod uwagę fakt, że pad łączy się z komputerem za pomocą ponaddwumetrowego przewodu, a w pudełku znajdziemy także przejściówkę, dzięki której - oprócz portu gier - można użyć także złącza USB.

Typhoon Eagle Gamepad

Zarówno Typhoon Eagle Gamepad, jak i Typhoon Cyber Toy 4D Motion Pad są godnymi polecenia produktami, a to przede wszystkim ze względu na dobre parametry oferowane przez obydwa urządzenia, jak i niską opłatę, jaką należy uiścić, by stać się posiadaczem jednego z nich. Przyznam, że grało mi się całkiem nieźle i nie mogłem zbytnio narzekać na problemy związane z użytkowaniem padów.



Typhoon Cyber Toy 4D Motion Pad

Typhoon Eagle Gamepad	
<b>Dane techniczne:</b>	<b>Dostarczył:</b>
Podłączenie: port gier	FCF Sp. z o.o.
Łączność: przewód 2 m	ul. Piłsudskiego 21
Długość przewodu: 1,45 m	7C-809 Szczecin
Przebiegielność: brak	tel. 0 91 46 11 991
Dodatkowe: brak	fax 0 91 46 13 895
<b>Plusy:</b>	<b>Minusy:</b>
• ciekawy kształt	• krótki przewód połączeniowy
• osiem przycisków	
<b>Internet:</b>	<b>Cena:</b>
http://www.typhoon.com	39 zł
http://www.typhoononline.com	

Typhoon Cyber Toy 4D Motion Pad	
<b>Dane techniczne:</b>	<b>Dostarczył:</b>
Podłączenie: USB	FCF Sp. z o.o.
Łączność: przewód 2 m	ul. Piłsudskiego 21
Długość przewodu: 2,20 m	7C-809 Szczecin
Przebiegielność: brak	tel. 0 91 46 11 991
Dodatkowe: klawisz Shift, Start	fax 0 91 46 13 895
Wyświetlacz: 1,5"	
Interakcja: czujnik wychylenia	<b>Plusy:</b>
<b>Internet:</b>	• długi przewód połączeniowy
http://www.typhoon.com	• wbudowany czujnik wychylenia
http://www.typhoononline.com	<b>Minusy:</b>
<b>Cena:</b>	• nielzybyć do precyzyjnego sterowania
148 zł	

\*Ceny sugerowane przez producenta w dniu składania

**Ten dźwięk umieści Cię w centrum akcji.**

Creative Labs (Int'l) Ltd., Przedstawicielstwo w Polsce, 02-708 Warszawa, ul. Bzowa 21; tel.: +22 853 02 66, fax: +22 843 22 83; Bezpłatna infolinia 0800 353 1229, e-mail: info@creative.pl

Autoryzowani Dystrybutorzy:  
AB S.A. (tel.: +71 32 40 500), ABC Data Sp. z o.o. (tel.: +22 678 09 00); Action Sp. z o.o. (tel.: +22 877 08 12); Tech Data Polska (tel.: +22 547 82 00); JTT Computer S.A. (tel.: +71 347 68 00).

©Copyright 2000 Creative Technology Ltd. Creative jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Creative Technology Ltd. Dolby jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Dolby Laboratories. PlayStation 2 jest znakiem towarowym firmy Sony Computer Entertainment Inc. Wszystkie pozostałe marki i nazwy produktów są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi odpowiednich firm.



## Nowości Sprzętowe

can dla niego rozdzielczość obrazu to 1280 x 1024 piksele przy częstotliwości odświeżania na poziomie 85 Hz.

Jakość wyświetlanego obrazu została podniesiona do poziomu rzadko spotykanego wśród monitorów LCD. Możliwość regulacji współczynnika Gamma pozwala na kontrolę i regulację temperatury barw bez naruszania kontrastu i jasności. Zastosowana funkcja wygładzania obrazu (Digital Smoothing) zapewnia dokładne odwzorowanie linii i znaków - bez postrzępionych rogów - nawet poza rozdzielczością właściwą dla tego modelu. M81 posiada także funkcję trzech trybów powiększania obrazu, które poszerzają znacznie jego możliwości wyświetlania.

Urządzenie zostało wyposażone w dwa wejścia wideo - cyfrowe DVI-I, które pozwala na pracę zarówno z sygnałem cyfrowym, jak i analogowym, oraz standardowe, 15-pinowe wejście D-Sub. Dzięki temu monitor może być podłączony do dwóch komputerów wyposażonych w analogowe karty graficzne jednocześnie bądź do jednego z kartą analogową i jednego z cyfrową. M81 jest zatem kompaktowy zarówno ze starszymi typami komputerów, jak również doskonale przygotowany do pracy ze standardami przyszłości.

M81 wyposażony został także w funkcję autoregulacji obrazu (Intelligence Auto-Adjustment), która automatycznie koryguje i ustawia parametry wyświetlanego obrazu i jest niezależna od rodzaju sygnału wejściowego.

Panel waży zaledwie 7,3 kg i dzięki temu można go łatwo przenosić. Ma zjeżdżającą podstawę i oferuje możliwość ustawiania ekranu pod kątem 70 stopni - pozycji najbardziej ergonomicznej dla użytkownika.

Dzięki wbudowanym głośnikom (2 x 1W) M81 jest doskonałym narzędziem multimedialnym do zastosowania np. podczas prezentacji (poziom głośności jest regulowany przyciskami umieszczonymi z przodu panelu). Urządzenie zawiera także wejście słuchawkowe.

Dołączony adapter pozwala na pracę monitora zarówno z komputerami PC, jak i Mac. M81 spełnia wymogi normy TCO99 i jak wszystkie modele monitorów Sony - jest objęta 3-letnią gwarancją.

www.sony-cp.com

### NV17

NV17 to kodowa nazwa układu, który ma być dla GeForce3 tym, czym MX dla GeForce2. Oznacza to uzyskanie dostępu do nowych technik tworzenia obrazu 3D oferowanych przez jeden z najmniejszych obecnie akceleratorów trzeciego wymiaru za w miarę przystępną cenę. Przy obecnych cenach kart graficznych z najnowszym dziełkiem Nvidii, nowa konstrukcja ma mieścić się w segmencie konstrukcji za sto pięćdziesiąt dolarów. Cóż, panowie, spieszcie się... czekamy.

www.nvidia.com

### Cyfrowy Casio

QV2400UX oraz QV2900UX to najnowsze aparaty cyfrowe produkowane przez firmę Casio. Obydwa modele są niemal identyczne, gdyż zastosowano w nich tę samą matrycę składającą się z dwóch milionów stu tysięcy komórek światłoczułych, uzyskują tę

## Internetowa kreatywność

# Creative WebCam Plus

**Gdy w nasze ręce trafia produkt firmy Creative, toczy się dyskusja, kto pierwszy ma testować dane urządzenie. Czasami zdarza się, że nie wygrywa... najsilniejszy.**

Mike-L

Tym razem to ja porwałem pudełko z cyfrową kamerą internetową Creative WebCam Plus i zaszłyłem się w swoim kącie, by rozpocząć testy. W pudełku znalazło się miejsce dla samego urządzenia, płytki ze sterownikami oraz oprogramowaniem, a także instrukcji opisującej tak zwany "Szybki Start". Z podłączeniem kamery nie ma większych problemów, gdyż na końcu długiego przewodu znajdziemy wtyczkę USB. Instalacja sterowników oraz aplikacji jest prosta, ponieważ wystarczy włożyć płytę do napędu, a startujący program obsługi będzie prosił po kolei o określenie miejsca, w którym mają być zainstalowane poszczególne programy.

Po odpowiednim ustawieniu kamery, czyli skierowaniu obiektywu w żądany kierunek oraz ustaleniu ostrości za pomocą obrotowego pierścienia regulacji ogniskowej, można przystąpić do pracy. Stan funkcjonowania urządzenia wskazuje dioda umieszczona po lewej stronie obudowy, na której znalazło się miejsce także na spust elektronicznej migawki, pozwalającej na przechwytywanie pojedynczych zdjęć.

Obraz charakteryzuje się dobrą jakością, lecz najszybsze przechwytywanie sekwencji animowanych (do 30 klatek na sekundę) możliwe jest w rozdzielczości 352 na 288 punktów. Bogaty pakiet oprogramowania dopełnia całości, a muszę przyznać, że są tam aplikacje odczytujące ruch przed obiektywem ("strażnik"), pozwalające na obróbkę obrazów oraz przesyłanie ich poprzez Internet.

Creative WebCam Plus to urządzenie solidne i raczej nie sprawia zawodu ani kłopotów. Jeśli komuś zależy na posiadaniu takiej konstrukcji, to polecam rozważyć ten produkt. □

Creative WebCam Plus	
<b>Dane techniczne:</b>	<b>Dostarczył:</b>
Rozdzielczość: do 640 na 480 punktów	Creative Labs (Wł) Ltd
Podłączenie: USB	Przedstawicielstwo w Polsce
Długość przewodu: 185 cm	ul. Bałowa 21
Dodatkowe:	02-708 Warszawa
	tel. (0 22) 853-02-66
<b>Plusy</b>	<b>Minusy</b>
• dobre wykonanie	• problemy z przymocowaniem do paneli LCD
• sporo oprogramowania	
<b>Internet:</b>	<b>Cena:</b>
http://www.creative.pl	240 zł
http://www.soundblaster.com	



Solidna kamera internetowa, w której wyposażeniu znajdują się: ciężka podstawa i gumowe, zapobiegające ślizganiu się, nóżki.

# HP CD-Writer 9710i

Ważnym na rynku jest tak w odczytywaniu, jak zapisie danych na dyskach CD-R jest urządzeniem, które umożliwia zapis danych na dyskach CD-R i CD-RW. Urządzenie to jest jednym z najlepszych na rynku.

Mike-L

HP CD-Writer 9710i to propozycja dla żądnych szybkości ludzi, którzy potrzebują urządzeń przenoszących w krótkim czasie dane z dysku twardego na nośnik lub zrobić kopię zapisową ważnych informacji. Nagrywarka jest w stanie wypalić krążek CD-R z sześciastokrotną, a CD-RW z dziesięciokrotną prędkością. Producent, wyposażając swoją konstrukcję w ośmiomegabajtowy bufor, doszedł do wniosku, że nie trzeba tu implementować żadnej technologii eliminującej błąd przepięnienia bufora. Urządzenie dostarczane jest wraz z takimi aplikacjami, jak Roxio Easy CD Creator 4, Music Match Jukebox, ACID Xpress oraz CD-Labeler II. Pierwszy program pozwala przygotować dane i wypalić płytę, a ostatni umożliwia stworzenie okładki dla pudełka z krążkiem oraz nalepki, umieszczanej za pomocą dołączonego sprytnego urządzenia na powierzchni nośnika. Pozostałe aplikacje służą do obróbki dźwięku, który można potem umieścić na płytach w formie ścieżek Audio, jak i plików MP3.

Mankamentem nagrywarki jest dość głośna praca zarówno przy zapisie, jak i odczycie danych. Jest to najsłabsza strona tego urządzenia, gdyż szum zagłuszał wszelkie inne odgłosy dobywające się z komputera - nawet sporych rozmiarów wiatrak na procesorze.

Jeśli planujecie zakup urządzenia przeznaczonego do szybkiego przenoszenia danych na płyty CD-R, a nie przeszkadza wam wydobywający się z nagrywarki hałas, to HP CD-Writer 9710i jest konstrukcją właśnie dla was. □

HP CD-Writer 9710i	
<b>Dane techniczne:</b>	<b>Dostarczył:</b>
Interfejs: ATAPI/E-IDE	Hewlett-Packard Polska Sp. z o.o.
Bufor: 8 MB	Aleje Jerozolimskie 181
Zapis CD-R/RW: 16x/10x	02-222 Warszawa
Odczyt CD 40x	tel.: (0 22) 608-77-00
Overturning jest	faks: (0 22) 608-76-00
Buffer-Underrun: niezabezpieczony	
Inne: urządzenie do naklejek na CD	
<b>Plusy</b>	<b>Minusy</b>
• szybkość zapisu na CD-R	• głośna praca napędu
• duży bufor danych	
<b>Internet:</b>	<b>Cena:</b>
http://www.hp.com.pl	1660 zł

\*Ceny sugerowane przez producenta w dniu skład.

## Dwie "różne"... kamery

# Media Tech MT400 i MT401

Tym razem otrzymałem do przetestowania dwie konstrukcje firmy Media Tech, które na pierwszy rzut oka różnią się dość nieznacznie. Ale czy to prawda, dowiedzie się po przeczytaniu niniejszego tekstu.

MT-400 wyróżnia się dość charakterystyczną i przezroczystą obudową. Dzięki TEMU można się przekonać, że wewnątrz nie ma praktycznie nic ponad soczewkę obiektywu, światłoczułą matrycę oraz niewielki układ elektroniczny. Dzięki niewielkiej odchylanej podstawie kamerę można ustawić na obudowie monitora, blacie biurka lub półce regału. Aby lekka, wykonana z tworzywa konstrukcja nie przesuwiała się, producent dołączył obciążnik wykonany z grubej stalowej blachy. Byłoby to nader skuteczne rozwiązanie, gdyby nie fakt, że pomimo to całość nie jest stabilna, a to za sprawą dość sztywnego przewodu połączeniowego. Na szczęście w pudełku znajdziemy także specjalne samoprzylepne rzepy, ułatwiające przytwierdzenie kamery w dowolnym miejscu. Urządzenie komunikuje się z komputerem poprzez port USB, dzięki któremu instalacja jest bardzo prosta. Układ CMOS zastosowany w tym modelu składa się ze stu tysięcy elementów światłoczułych, co pozwala na uzyskanie obrazu o rozdzielczości od 160 na 120 do 352 na 288 punktów. Zapis pojedynczych klatek, jak i całych sekwencji może odbywać się także w okienku o rozmiarach 640 na 480 punktów, lecz jest to jedynie programowo powiększona rozdzielczość 320 na 240.

Media Tech MT-401 różni się od poprzedniczki przede wszystkim zastosowaniem czarno-srebrnego tworzywa do produkcji obudowy oraz niewidocznej matrycy składającej się z trzystu pięćdziesięciu tysięcy elementów, które zamieniają dane optyczne na sygnały elektryczne. Dzięki temu ostatniemu możliwe jest uzyskanie rozdzielczości do 640 na 480 punktów oraz dużo lepszej ostrości i jasności obrazu. MT-400 oraz MT-401 pozwalają na zapis sekwencji obrazów z prędkością do trzydziestu klatek w rozdziel-

MT-401

MT-400

**Internet wypychający się w nasze życie rękami i nogami, wirtualnymi oczywiście, powoduje, że już nie tylko chcemy przesyłać listy, rysunki czy dźwięk, ale prawie każdy chciałby zobaczyć znajomych siedzących gdzieś daleko przed komputerem. Coraz tańsze cyfrowe kamery internetowe pozwalają na tego typu kontakty niemal każdemu.**

Mike-L

czości 320 na 240 oraz dwunastu i pół ramki w rozdzielczości 640 na 480 punktów. Zaznaczam, że lepszy obraz uzyskuje się przy droższym modelu. Obydwie kamery wyposażone są w przyciski do ręcznego uruchamiania zapisu pojedynczych "zdjęć".

Poza sterownikami nie należy zapominać o dołączonym przez producenta oprogramowaniu, które, jak na niezbyt drogie konstrukcje, jest dość bogate. Wśród wielu aplikacji znajdują się takie pozycje, jak na przykład VP-EYE w wersji 2.0, która jest swoistym centrum obsługi. Poszczególne przyciski odpowiadają kilku aplikacjom korzystającym z możliwości cyfrowych kamer Media Tech. Video Monitor wykorzystuje urządzenie do nagrywania sekwencji lub pojedynczych klatek w momencie, gdy w polu widzenia obiektywu zostanie zarejestrowany jakiegokolwiek ruch. Użytkownik będzie zaalarmowany komunikatem głosowym, a także sygnałem wysłanym na pager lub otrzyma list pocztą elektroniczną. Stworzenie na dysku twardym kart pocztowych czy albumu także nie nastręcza problemów, a rozrywkę zapewnią trzy gry obsługiwane ruchem odczytywanym przez kamerę.

Kamery Media Tech są pozycjami, które na rynku polskim najprawdopodobniej znajdą nabywców. Osobiście poleciłbym droższą konstrukcję, a to ze względu na dużo lepszą jakość przechwytywanego obrazu, która odpowiada tej uzyskiwanej w przypadku droższych, konkurencyjnych urządzeń. □

Media Tech MT-400	
<b>Dane techniczne:</b>	<b>Dostarczył:</b>
Sensor: 100 000 punktów	Multi Stylk
Rozdzielczość: do 640 x 480 punktów	05 074 Halinów, Brzeziny 13B
Podłączenie: port USB	tel. (022) 795-14-49
Długość przewodu: 180 cm	faks (022) 783-79-33
Dodatkowe: metalowe obciążniki	
<b>Plusy</b>	<b>Minusy</b>
• przezroczysta obudowa	• niezbyt stabilna nawet z obciążnikiem
• bogaty pakiet programów	• 640 x 480 to powiększone 320 x 240
<b>Internet:</b>	<b>Cena:</b>
http://www.multistylk.com.pl	199 zł*

\*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

Media Tech MT-401	
<b>Dane techniczne:</b>	<b>Dostarczył:</b>
Sensor: 350 000 punktów	Multi Stylk
Rozdzielczość: do 640 x 480 punktów	05 074 Halinów, Brzeziny 13B
Podłączenie: port USB	tel. (022) 795-14-49
Długość przewodu: 180 cm	faks (022) 783-79-33
Dodatkowe: metalowe obciążniki	
<b>Plusy</b>	<b>Minusy</b>
• niewielkie rozmiary	• niezbyt stabilna nawet z obciążnikiem
• doskonały obraz	
<b>Internet:</b>	<b>Cena:</b>
http://www.multistylk.com.pl	249 zł*

## Nowości Sprzętowe



Samą rozdzielczość (1600 na 1200 punktów) oraz zapisują zdjęcia w formacie TIFF lub JPEG. Niespełna dwucalowy wyświetlacz pozwala na łatwe nawigowanie po parametrach oraz zasobach zdjęć. Cechą, którą obydwie konstrukcje różnią się od siebie, jest przede wszystkim możliwość dwukrotnego powiększenia optycznego w modelu 2400 oraz osmiokrotnego w 2900.

www.casio.com

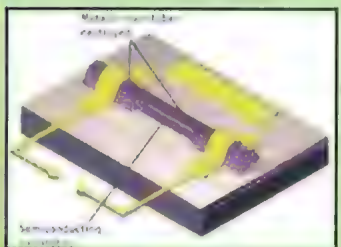
### Możliwości



Combo Hard Drive to konstrukcja, która wyszła z rąk inżynierów firmy Addonics Techno ogy. Jest to kieszeń przeznaczona do przechowywania dysków twardych (przenoszenia także), którą można zainstalować w komputerze lub użytkować podłączoną poprzez złącza USB, PC Card oraz FireWire. Jej uniwersalne możliwości objawiają się także podczas instalacji w niej urządzeń, które niekoniecznie muszą być dyskami twardymi IDE, gdyż przewieziano także zastosowanie napędów magnetycznych lub stacji ZIP, Wersja USB ma kosztować sto dolarów.

www.addonics.com

### Małe rurki



Laboratoria firmy IBM co pewien czas zaskakują nas coraz to nowymi wynalazkami, które mają szansę zrewolucjonizować przemysł układów elektronicznych. Tym razem poinformowano, że udało się zbudować tranzystor przy wykorzystaniu węglowych tworów zwanych nanorurkami. Dzięki zastosowaniu tej technologii możliwa jest budowa elementów o gabarytach kilkaset razy mniejszych od tych samych części wykonanych z krzemu. Wytrzymałość tychże konstrukcji jest kilkusetkrotnie wyższa od stali, dzięki czemu można będzie wykorzystywać urządzenia produkowane przy zastosowaniu tej technologii w prawdziwie ekstremalnych warunkach. Na praktyczne zastosowanie wynalazku naukowców z IBM przyszedł jeszcze kilka lat, gdyż krzem pozostaje nadal podstawowym budulcem układów scalonych.

www.ibm.com



## Nowości Sprzętowe

Technologia Infineona

0,13 mikrona to technologia, w jakiej niedługo będą produkowane układy scalone bazujące na krzemie. Co ciekawe, fachowcy twierdzą, że jeszcze kilkanaście miesięcy temu, że takiej wielkości ścieżek nie można uzyskać, gdyż zakłócenia będą zbyt wielkie i układy nie będą pracować poprawnie. Firma Infineon przedstawiła plany technologiczne, z których wynika, że w ciągu kilku miesięcy możliwe stanie się uzyskanie ścieżek o grubości zaledwie 0,04 milimetra. Pierwsze elementy w technologii 0,04 wykonano w laboratoriach Infineona znajdujących się w Monachium.

www.infineon.com

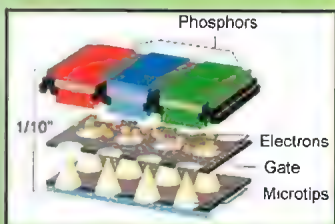
Palmowa drukarka?



Datcom Palm Printer PP50 to drukarka zaprojektowana i produkowana przez bułgarską firmę Datcom. Urządzenie to przeznaczone jest do wykorzystania przez użytkowników przenośnych komputerów typu palmtop z serii Palm .II, V oraz Visor firmy Handspring. Dane przenoszone są na papier rozwijany z rolki, którego szerokość wynosi 57 milimetrów. Rozdzielczość oferowana przez drukarkę to nieco ponad 200 punktów na cal, a szybkość dochodzi do 50 milimetrów na sekundę. Cenę tego urządzenia ustalono na poziomie dwustu pięćdziesięciu dolarów.

www.datcom.bg

Czy to jeszcze kineskop?



Ekran o formacie 16:9 i przekątnej wynoszącej siedem cali oraz oferujący rozdzielczość 480 na 234 punkty przedstawiła firma PixTech. Cóż to za nowość, zapytacie? Nowość! I to jaka. Jest to wyświetlacz do złudzenia przypominający ekrany LCD lub plazmowe, jednak pojedynczy element jest jakby miniaturowym kineskopem, czyli że zastosowano w tej konstrukcji technologię FED. Pięćset milionów minidiat elektronów wytwarza strumienie elektronów odchylane poprzez miniaturowe układy - i tak powstają pojedyncze punkty na ekranie. Monitory tego typu mają się pojawić już na początku przyszłego roku.

www.pixtech.com

# Canon MultiPASS C70 i C80

Część czytelników, którzy z CDA są od początku, najprawdopodobniej kończą już liceum lub studia. W takim przypadku możliwe jest, że zapragną oni wykorzystać swoją wiedzę i na przykład otworzyć firmę oferującą różnego rodzaju usługi. Do prowadzenia biura niezbędnych jest kilka urządzeń.

Mike-L

Urządzeniami tymi są na pewno: drukarka komputerowa, skaner, faks oraz kserograf. Cztery maszyny zajmują sporo miejsca na biurku czy w jego okolicach. Jeśli jednak nie dysponujemy taką przestrzenią, to trzeba rozejrzeć się za produktami łączącymi w jednej obudowie wszystkie te funkcje. I w tym momencie dysponujemy urządzeniami oferowanymi przez firmę Canon z serii MultiPASS.



Canon MultiPASS C70 charakteryzuje się gabarytami niewiele większymi niż przeciętna drukarka atramentowa, dzięki czemu poleca się ją do wykorzystania w pomieszczeniach, w których ilość miejsca jest szczególnie niewielka. Instalacja nie nastręcza wielu problemów, lecz radziłbym zapoznać się z instrukcją obsługi, gdyż pomimo iko- nek można pomylić trzy złącza telefoniczne. Polskojęzyczna instrukcja, sterowniki oraz dołączone aplikacje pozwolą na bezproblemową obsługę kombajnu. Komunikacja z komputerem odbywa się poprzez dwukierunkowy przewód LPT, choć wskazana byłaby możliwość współpracy z USB. Podajnik na dwadzieścia arkuszy pozwala na seryjne wysłanie lub skanowanie wielostronicowych dokumentów. Zarówno wydruki, jak i efekty skanowania w porównaniu nawet do produktów obsługujących tylko jedną funkcję i o podobnych parametrach nie przedstawiają się dużo lepiej.

### Canon MultiPASS C70

#### Dane techniczne:

Liczba kolorów tuszu: 1 lub 4  
Maksymalna rozdzielczość: 720 na 360  
Porty: LPT  
Technologia druku: atramentowa  
Pamięć stron: 42  
Dodatkowe: telefon

#### Plusy

• zwarta konstrukcja  
• dość cicha praca

#### Internet:

http://www.canon.com.pl

#### Dostarczył:

Canon Polska Sp. z o.o.  
ul. Racławicka 146  
02-117 Warszawa  
tel.: (0 22) 572-30-00  
faks: (0 22) 572-30-11

#### Minusy

• podczas pracy zajmuje sporo zasobów systemowych

#### Cena:

1569 zł\*

### Canon MultiPASS C80

#### Dane techniczne:

Liczba kolorów tuszu: 1 lub 4  
Maksymalna rozdzielczość: 720 na 360  
Porty: LPT  
Technologia druku: atramentowa  
Pamięć stron: 426  
Dodatkowe: telefon

#### Plusy

• zwarta konstrukcja  
• faksowanie z szybkością 33 600 ops

#### Internet:

http://www.canon.com.pl

#### Dostarczył:

Canon Polska Sp. z o.o.  
ul. Racławicka 146  
02-117 Warszawa  
tel.: (0 22) 572-30-00  
faks: (0 22) 572-30-11

#### Minusy

• podczas pracy zajmuje sporo zasobów systemowych

#### Cena:

1900 zł\*

\* Ceny podane przez dystrybutora w dniu skład. tekstu

Chcesz mieć

# dostęp do Internetu za 16,50 miesięcznie?!?

## Magazyn użytkowników Internetu .net

### Sprawdź, na pewno cię zaskoczy!!!

W lipcowym .net:

dzieci Napstera, prawda i mity o Internetowych zagrożeniach, Sieć w telewizorze, Przyszłość Internetu, PRL w Sieci, internetowe molestowanie, sport, muzyka, film i gry.

Na CD:

pełna wersja programu HotMetal Pro 4.0 - efektownego, łatwego w obsłudze kreatora stron WWW

magazyn muzyczny Hurra!!! - a w nim cenne nagrody

pełna wersja filmu E13 - niezależnej produkcji ze świata Gwiezdných Wojen (30 minut filmu)

Uważaj! PEŁNE WERSJE użytecznych programów Internetowych 2xCD

Molestowanie przez Sieć

**NOWY .net**

MAGAZYN UŻYTKOWNIKÓW INTERNETU www.netmag.com.pl

Nr 2 (16) Lipiec 2001. Cena 16,50 zł (w tym VAT 10%)

PONAD 25 stron poradników

WAKACJE Z INTERNETU! Oferty urlopowe wirtualnych biur podróży. DZIECI NAPSTERA Jak żyć bez Napstera. WWW Z TELEWIZORA Podłącz się do Sieci... inaczej PRL w Internecie. Przyszłość Sieci. Streaming. Palmtopy. Linux.

Jeśli kupiesz ten magazyn bez płyty CD, idź porozmawiać ze swoim sprzedawcą... SEANOWSKI!!

W każdym numerze magazynu .net: 2 płyty CD, pełne wersje programów, ponad 1 GB użytecznych aplikacji, poradniki i kursy, konkursy z atrakcyjnymi nagrodami, Linux i teksty, które znajdziesz tylko u nas.



**TAK! W prenumeracie!**

**• Dostawa do domu przed  
pojawieniem się CDA w kioskach**



**Reklamacje w sprawie prenumeraty, numerów archiwalnych oraz CD-ROM-ów należy kierować do Działu Prenumeraty od poniedziałku do piątku w godzinach od 8 do 16.  
tel. 071 343 7071 w. 338, 071 341 20 83, 071 342 18 41.  
e-mail: [prenumerata@futurenetwork.com.pl](mailto:prenumerata@futurenetwork.com.pl)**

Na przekazanie za prenumeratę znajduje się specjalne miejsce na podpis prenumeratora. Okazuje się, że brak podpisu może spowodować śmieszna sytuację: w świetle prawa nie możemy przechowywać nazwiska i adresu w bazie danych (Isobny, która nie podpisała się na przekazie), a skoro pieniądze wpłacano - musimy czasopiśmie wysłać. Prosimy, błagamy wręcz na kolanach - zaszczepić nam i sobie problemów, podpisując zgodę na przetwarzanie danych osobowych. Nie chcemy uczyć się na pamięć Waszych danych osobowych, żeby móc wysłać Wam prenumeratę! Nie obawiajcie się, że zasypujemy Was materiałami reklamowymi albo sprzedamy bazy danych firmom marketingowym. Wasze adresy są nam potrzebne do wysyłki czasopism, za które już zapłaciliście!

- Wpisz w odpowiednią rubrykę numer czasopisma, który chcesz zamówić. Można oczywiście wpisywać kilka numerów na jednym przekazu.
- Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny. Słży do tego odrębna strona przekazu.

Pamiętaj o zsumowaniu cen wszystkich numerów, które zamawiasz!

- Cena archiwaliów 6 zł + koszty wysyłki 2,60 zł

**(uwaga)** Dysponujemy numerami 5,10,11, 12/99 i wszystkim z 2000 oraz 1, 2, 3, 4, 5/2001.

**Nie musisz zamawiać prenumeraty, aby kupić archiwalia!**

<p><b>Zamawiam prenumeratę miesięcznika</b></p> <p>od miesiąca..... wrzesień ..... /2001</p> <p><input type="checkbox"/> 3 numery ..... 45,00zł</p> <p><input type="checkbox"/> 6 numerów ..... 84,00zł</p> <p><input type="checkbox"/> 12 numerów ..... 156,00zł</p> <p><input type="checkbox"/> CDA z DVD nr3 ..... 27,50zł</p> <p><input type="checkbox"/> CDA z DVD nr2 ..... 5zł</p> <p><input type="checkbox"/> tytułu dla wysyłających na CDA z DVD nr3</p> <p><input type="checkbox"/> numery archiwalne .....</p> <p>PIN.....</p> <p>Wysłałem zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że jestem o swoim prawie do wyglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.</p> <p style="text-align: center;"><b>PODPISZ I WYŚLIJ DO PODPISU</b></p> <p>podpis zamawiającego .....</p>	<p><b>Zamawiam prenumeratę miesięcznika</b></p> <p>od miesiąca..... wrzesień ..... /2001</p> <p><input type="checkbox"/> 3 numery ..... 45,00zł</p> <p><input type="checkbox"/> 6 numerów ..... 84,00zł</p> <p><input type="checkbox"/> 12 numerów ..... 156,00zł</p> <p><input type="checkbox"/> CDA z DVD nr3 ..... 27,50zł</p> <p><input type="checkbox"/> CDA z DVD nr2 ..... 5zł</p> <p><input type="checkbox"/> tytułu dla wysyłających na CDA z DVD nr3</p> <p><input type="checkbox"/> numery archiwalne .....</p> <p>PIN.....</p> <p>Wysłałem zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że jestem o swoim prawie do wyglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.</p> <p style="text-align: center;"><b>PODPISZ I WYŚLIJ DO PODPISU</b></p> <p>podpis zamawiającego .....</p>
<p><input type="checkbox"/> Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP: .....</p> <p><input type="checkbox"/> Upoważniamy firmę Silver Shark sp. z o.o. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy</p>	<p>Imię i nazwisko (czytelnie) .....</p>
<p><input type="checkbox"/> Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP: .....</p> <p><input type="checkbox"/> Upoważniamy firmę Silver Shark sp. z o.o. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy</p>	<p>Imię i nazwisko (czytelnie) .....</p>
<p><input type="checkbox"/> Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP: .....</p> <p><input type="checkbox"/> Upoważniamy firmę Silver Shark sp. z o.o. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy</p>	<p>Imię i nazwisko (czytelnie) .....</p>
<p><input type="checkbox"/> Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP: .....</p> <p><input type="checkbox"/> Upoważniamy firmę Silver Shark sp. z o.o. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy</p>	<p>Imię i nazwisko (czytelnie) .....</p>



Pokwitowanie dla wpłacającego	zł ..... gr słownie złotych wpłacający ..... Dokładny adres ..... na rachunek ..... stempel ..... podpis przyjmującego .....	SILVER SHARK Sp. z o.o. BZ II O/WROCŁAW Nr 11201665-124908-130-3000	pobrano opłatę ..... podpis przyjmującego .....
Pokwitowanie dla banku	zł ..... gr słownie złotych wpłacający ..... Dokładny adres ..... na rachunek ..... stempel ..... podpis przyjmującego .....	SILVER SHARK Sp. z o.o. BZ II O/WROCŁAW Nr 11201665-124908-130-3000	pobrano opłatę ..... podpis przyjmującego .....
Pokwitowanie dla posiadacza rachunku	zł ..... gr słownie złotych wpłacający ..... Dokładny adres ..... na rachunek ..... stempel ..... podpis przyjmującego .....	SILVER SHARK Sp. z o.o. BZ II O/WROCŁAW Nr 11201665-124908-130-3000	pobrano opłatę ..... podpis przyjmującego .....
Pokwitowanie dla poczty	zł ..... gr słownie złotych wpłacający ..... Dokładny adres ..... na rachunek ..... stempel ..... podpis przyjmującego .....	SILVER SHARK Sp. z o.o. BZ II O/WROCŁAW Nr 11201665-124908-130-3000	pobrano opłatę ..... podpis przyjmującego .....

# CD-Action DVD#3 już w sierpniu!

- kioski
- salony prasowe
- Empiki
- wysyłka z redakcji
- salony prasowe
- Empiki
- wysyłka z redakcji

**UWAGA!** Pierwsze 500 osób, które wpłacą 27 zł 50 gr na trzecią edycję CDA DVD, mogą otrzymać dodatkowo drugi egzemplarz CDA DVD#2 za 5 zł. Proszę na przekazie zaznaczyć w tym celu dodatkowe pole! Ostateczny termin przedpłaty: 30.06.2001.

**Razem: CDA DVD #3 + #2 = 32,50 zł**

Zapraszamy do przedpłaty na trzecią z kolei edycję **CD-Action z DVD**.

Sierpniowe wydanie czasopisma CD-Action będzie dostępne w dwóch wersjach. Wersja z 3 CD jak zwykle do nabycia w kioskach, salonach z prasą i Empikach na terenie całego kraju.

Wersję **DVD** będzie można znaleźć **JEDYNI** w Empikach i eleganckich salonach z prasą.

Wszystkim chętnym, którzy obawiają się, że nie będą w stanie znaleźć swojego CD-Action DVD w normalnych punktach sprzedaży, **wyślemy je pocztą**.

Prosimy o dokonanie przedpłaty na blankiecie przekazu zamieszczonego w tym numerze CDA. Ostateczny termin przedpłaty: 30.06.2001.

**UWAGA!** NIE WYSYŁAMY EGZEMPLARZY PROMOCYJNYCH CDA DVD#2 ZA 5 ZŁ OSOBOM, KTÓRE NIE WPLACIŁY 27,50 ZŁ ZA CDA DVD#3!

# 23 CZERWCA 2001 WIELKI FINAŁ

GALERIA MOKOTÓW, II PIĘTRO  
Warszawa, ul. Wołoska 12

START - GODZ. 10:00

## 48 FINALISTÓW, 4 SAMOCHODY RAJDOWE

### ZMAGANIA KOMENTUJĄ:

RAJDOWY MISTRZ EUROPY **KRZYSZTOF HOŁOWCZYK**  
KIEROWCA LOTUS SUBARU RALLY TEAM **BARTEK BANIOWSKI**

**IMPREZĘ POPROWADZI: TOMASZ ZUBILEWICZ**

## W PROGRAMIE:

- POKAZY JAZDY RAJDOWEJ NA PARKINGU PRZY GALERII
- TURNIEJE GIER KOMPUTEROWYCH
- KONKURSY

Patroni medialni:

www.prorally.lem.com.pl

Nazwa Intel, logo Intel Inside, nazwa Pentium i logo procesora Pentium 4 są chronionymi znakami towarowymi firmy Intel Corporation o godz. 00:25





# LISTY, czyli ACTION REDACTION

Jest waakaaacyyyinie... Wam to dobrze, tyle powiem. Nawet nie wiecie, co to znaczy byczyć się radośnie przez dwa albo i trzy miesiące. Docenicie to, jak pójśćcie do roboty i dostaniecie na dzień dobry niecałe 3 tygodnie urlopu na rok - bez ferii, rekolekcji i innych przyjemności. A wam się zdaje, że być dorosłym to taka radocha? Pogadamy za parę lat... A dziś tylko zapraszam do: 1) lektury AR, 2) odwiedzin #cdaction na IRC-u w piątki, w godz. 14-16 (wtedy jest tam redakcja), 3) lektury Action Maga na CD, 4) odwiedzin nieoficjalnej strony kanału #cdaction (cdaction.priv.pl).

**Nienawiść jest jak trup. Cemu tak bardzo chcesz być grobem?**

(c) Khalil Gibran

## Ciepło, zimno

Witam was i od razu zaznaczam, że to, co czytacie, będzie nudne, lecz ktoś powiedział kiedyś coś w stylu: "gdyby na świecie nie było zła - kto doceniłby dobro?". No właśnie: jeśli wszystkie listy byłyby śmieszne i pisane na luzie, nikt by tego nie docenił. A teraz do rzeczy. Pomyślcie przez chwilę: dlaczego jesteście coraz surowiej krytykowani, że jesteście inni i gorsi. Rozpatrując to jako czytelnik, który kupuje was od grudnia 1996, powiem, że starszym czytelnikom brakuje tego ciepła, które pochłonęło wtedy chyba 60 000 osób. Może to dziwne, ale tamto ciepło można jeszcze odzyskać. Weźcie w lewą łapę trochę starsze numery (gdzieś tak z 1997), a w prawą najnowszy. Różnią się, nie? A widzicie, czemu ten z lewej ręki jest według niektórych lepszy od tego z prawej? To już napisałem: przez to ciepło, które powstawało, moim zdaniem, z teł... Zaskoczeni? Nie sądzę. Wtedy litery były oblane tak, iż klimat recenzji był odpowiednio podtrzymywany, a teraz... tła, jeśli nie białe, to w jednym kolorze, ale z kilkoma odcieniami...

Uważasz, że to TYLKO kwestia tła pod tekstami? Hm.

A popatrzcie - wasza ekipa się zmieniła. Co się stało z Atrusito GorO'em, Yabolem lub Peter Panem? Byłbym szczerze wdzięczny za informację. Może czytelnicy tęsknią do nich?

Nie ma ekipy, która w czasie kilku lat zupełnie by się nie zmieniła... (CDA przez ten czas też się zmienił...). Przy czym całkowicie zniknęła (z powodów osobistych) TYLKO Jaspin. A reszta? Yabol w sumie wrócił, Atrusito - po prostu zmienił xyywkę... Peter Pan i Draco, choć od dawna nic nie piszą, nadal są z nami, tyle że nie jako autorzy (im to odpowiadamy). Sprawdz, że większość ekipy z, powiedzmy, stycznia 1997 nadal tu jest!

A teraz popatrzcie na horyzont. Nie, to niedaleko. Wystarczy wyrzeć poza okno. Zwróćcie uwagę: rano był piękny i błękitny. Przed południem też. Po południu, na przykład, zaczęło się chmuryć. Wieczorem prawie go nie było widać.

A potem z nieba spadł śnieg i zrobiło się pięknie. Albo popadał deszcz, a potem pojawiła się tęcza... To źle?

Tak samo jest z waszym czasopiśmem: w 1996-98 byliście z ambicjami (udało wam się!), a teraz coś się zaczęło psuć.

Psuć, psuć... Na pewno jesteście inni niż kiedyś. Jak każdy z was - popatrzcie na swoje zdjęcia z 1996 r... Ale czy to znaczy, że - skoro jesteście inni - to tym samym jesteście brzydsi, głupszy itp. niż wtedy? Chyba nie. Po prostu jesteście już INNI i nic się na to nie poradzi.

Jeśli nadal będziecie się psuć, stracie czytelników (już nie skomentuję, że wasz nakład od pół roku przestał rosnąć).

Żaden nakład nie może stale rosnąć. Tak jak nikt nie przebiegnie 100 m w czasie 0,000 s - gdzieś zawsze jest ta ostateczna granica, której się nie przekroczy. (Choć wcale nie uważamy, żebyśmy już do niej dotarli.) Co więcej, konkurencja w końcu wzięła się do roboty. Ale nie narzekamy. Szykujemy parę niespodzianek.

(...) Ale jeszcze nie jest za późno... do wieczora daleko! Oświećcie swój horyzont, poprawiając się (np. dając lepsze tła), a może podczas wieczora będziecie żyli... i trzymali się dobrze. Czego wam życzę:

Stasiek

Rozumiem twe intencje, ale chyba zbyt "czarnowidzisz"... Ponadto - na logikę - może i w 1997/98 byliśmy "ciepli", ale nasz nakład był ze 3-4 razy mniejszy od tego, który

mamy dziś, gdy jesteśmy "zimni" (czy aby naprawdę?). Czyli wychodzi na to, że ludzimo bardziej podoba się obecny niż tamten CDA - tzn. ten "zimny" ma więcej nabywców. A na tym parszywym świecie takie właśnie kwestie mają największe znaczenie, co tu kryć... (Jeśli ktoś teraz zawyje "komercjaa", to proszę bardzo - miłego wycia.)

## O CD-kach i nie tylko

Rozplanowanie miejsca na CD-ku. Czy to jest wasz kolejny żart? (...) później wylażą takie kwaki, że koleś pisze, np. "...Tym razem samochód do NFS3 (wiem, że wolelibyście do NFSP2k, ale auta do tej gry zajmują coś ok. 1,4 MB, a SZ ma tylko 2 MB - w tym numerze SZ ma 2,3 MB - skoro to czytacie, tzn., że Smuggler zezwolił na bonusowe 300 KB!))..." (SpeedZone 2/01). Czytając to, załamam się. (...) proszę o dodatkowe kilka megów dla SpeedZone.

Gdyby każdemu kącikowi dać tyle miejsca, ile chciałby jego autor, to na dema zostaloby góra 200 MB miesięcznie. Serio. Niestety, CD nie jest z gumy. Ilość miejsca przeznaczanego na kąciki też, stąd - żeby komuś dać parę MB - trzeba je przedtem komuś zabrać. A jak rozumiecie, chętnych do tego brak. Prawda jest taka, że zawartość CD jest zawsze kompromisem pomiędzy demami, użytkami, kącikami tematycznymi itp. A "kompromis" oznacza, że wszyscy czują się w tym momencie mniej lub bardziej pokrzywdzeni... kwadratura koła, a właściwie kompaktu :(.

Ilość miejsca na waszym CD-ku z demami. To kolejny żart? Te płyty mają zajęte po 600-610 MB, a mogą 650 MB. (...) Kiedyś ktoś już napisał na ten temat (pisał chyba, że płyty z BG mają po 700 MB każda), a wy odpisaliście, że nie na każdym sprzęcie pójdzie płyta 700 MB. Smuggler, sorki, że to powiem, ale walisz bzdury jak mało który. (...)

Jasne, że tak. To dlatego, że mam taką cicha umowę, że co miesiąc za każde puste 10 MB na CD dostaję 1000 zł premii, więc staję na głowie, by jak najmniej tam wrzucić... :(.

Menu na CD. Czy nie zauważyliście czasem, że im nowsze, tym paskudniejsze - mające o wiele gorszy interfejs - i o wiele wolniejsze. Kiedyś przeklinałem wasze stare menu (to, co było np. w kwietniu 2000) ale to, co teraz jest, to po prostu nie da się opisać.

A wiesz, że na CD jest menu alternatywne, które można odpalić, gdy tamto komuś nie odpowiada? (startlo.exe) A wiesz, że dema można odpalać ręcznie, bez menu? A wiesz, że zawsze przeklinacie każde menu - które potem okazuje się znakomite (gdy pojawi się nowe). Swoją drogą, na moim, niezbyt "wypasionym" (patrz FAQ), domowym sprzęcie to menu chodzi całkiem przyzwoicie.

A żeby nie było, że mam przecież drugie menu, to powiem wam: byłoby ono nawet dobre, gdyby nie fakt, że po naciśnięciu w nim przycisku Start nic się nie dzieje.

Dzieje się - a jeśli nie, to znaczy że masz coś namieszane w kopie. Można też dwa razy kliknąć nazwę dema - też powoduje start instalacji. Ba, można dema instalować ręcznie, w ogóle bez wybierańki...

Strasznie trudno jest pisać do was list, a to z tej prostej przyczyny, że ludzie, którzy chcą być potraktowani serio, nie mogą pozwolić sobie nawet na pięcioprocentową niezrozumiałość jakiegoś zdania, gdyż jest szansa, że zostaną tylko ośmieszeni.

Czujesz się tutaj ośmieszony? Zaś jeśli zmuszamy was do poprawnego, jednoznacznego i jasnego formułowania opinii - jak będziesz zdawał np. maturę czy do liceum, to nam jeszcze za to podziękujesz. I wcale nie krążymy jak sępy, patrząc, do czego się by tu, na siłę, przyczepić. Dostajemy tyle listów, które same w sobie są śmieszne (często niezamierzenie), że wcale nie musimy śmiesznośtek szukać na siłę...

I to by było na tyle, ale nie popadajcie w samouwielbienie.

Po takiej porcji pochwał ciężko będzie nie popaść...

Pozdrowienia dla On'ika - AM to jest coś. Gdy odkryłem ten kącik (...), miałem ferie z głowy.

Mińsk Mazowiecki z Benowa

## Women's Corner

Chciałem napisać, że AR to... hmmm... jakby to wyrazić... jest moją kokainą. Brat pokazał mi kiedyś CDA, ja zaczęłam od ostatnich stron (które w gazetach są zawsze the best) i... tak się uzależniłam. Brat wie o moim nałogu, ale bynajmniej nie organizuje mi "odwyku". Wręcz przeciwnie - z chęcią pożyczka mi CDA (...), o ile sam już 3 razy całe przeczytał. (...) Teraz do czytelników: ludzie, jakby się kto pytał, to ja bardzo (naprawdę baaaaaardzo) lubię komputerowców (a już płci męskiej to szczególnie), a gry są OK, ale sorry, not for me. A, i coś jeszcze: Shivo, ja wytrzymałabym z facetem, który "dzień w dzień siedzi przy blaszaku". To nie jest takie trudne. Trzeba tylko mieć duuuuuużo cierpliwości i trochę talentu do manipulowania ludźmi. Jeśli się je ma, to się gościa od klawiatyki odciągnie.

Hipiska

(...) Pomocna Dłoń. Faceci piszą: "nawiążę kontakt z ładną (to pojęcie jest względne - każdy to inaczej interpretuje), miłą (ma nie gryźć?) dziewczyną (geje tam nie pisują - chyba?) w wieku..." A ile lat TY masz chłopczyku, można wiedzieć? (...) Moi kumple mają RACJĘ, gdy mówią, że baby g(uzik) się znają na kopie. Moja psiapsiółka, zazdroszcząc mi, też sobie kupiła kompa i mówi: "mam lepszy komputer, bo mam Ofisa (Office'a)". Zgasiła mnie...

Nienawidząca Britney 15-latka

Zawsze możesz powiedzieć: "ale za to mój Windows jest większy od twojego"! Takie teksty działają wprawdzie raczej na facetów :) - ale spróbować można...

(...) Mam 15 lat, chodzę do gimnazjum. Wczesną, wiosną, brałam udział w konkursie informatycznym. Startowało 11 osób (w tym jedna dziewczyna - ja!). (...) Byłam w pierwszej piątce - awansowałam dalej! (...) W teście było m.in. takie pytanie: jakie znasz czasopisma komputerowe? Z tego, co wiem, wszyscy odpowiedzieli - CD-Action, tyle że niektórzy napisali to z błędami :(.

Katarzyna, Żagań

Jesteście kosmicznymi idioty-imbecylami, którzy mają wielkie poczucie humoru (czasem nawet za wielkie) w większości spraw. Myślicie, że każdy robi sobie z was jaja?

Oczywiście, że NIE - to MY se robimy!

G... prawda! Niektórzy piszą poważnie i w dobrym o tym wiecie. Jednak nie udzielacie im dobrych rad.

Chcecie dobrej rady? OK: myćcie zęby po każdym posiłku. Jak mało, to mamy parę innych, równie cennych, w zapasie :).

Aha. Nie przejmujcie się wyzwiskami na początku listu, bo tak naprawdę jesteście słodcy.

13-latki spod Jasta

To się nazywa "chwileność emocjonalna" :). Zaiste, kobiety to pisały... stosunkowo świeżej daty, ale jednak...

Zaczęłam ostatnio czytać dział kontaktowy "Pomocnej Dłoni" i co mnie lekko zdenerwowało? Czytając anonysy w kilku z rzędu "akasznych", doszłam do wniosku, że chłopcy mimo wszystko myślą tylko o wyglądzie zewnętrznym. W prawie każdym ogłoszeniu skierowanym do dziewczyn są teksty typu "poznam ładną" lub "atrakcyjną". Po co, pytam? Po co wam (chłopakom) ładna dziewczyna do mailowania?

Bo liczą, że na mailowni się nie skończy... A tak poza tym, to faceli są głabami, którym w pewnym wieku (11-99 lat) hormony mącą w tych durnych tępetynach. Wiemy coś o tym. :)

Do korespondencji wystarczy inteligentna oraz mająca coś do powiedzenia. Czy świadomość, że osoba znajdująca się po drugiej stronie kabla to długonoga laska podnoszą, według was, wartość jej słów. A jeśli chcecie zdjęć takowej, to kupcie sobie jakieś piśmisko (kolorowe, niekoniecznie dla dorosłych). Wyobraźcie sobie, że dziewczyna, do której "stukacie", jest niska, gruba, brzydka oraz bardzo przyszczała. Poproszona o zdjęcie przysłała wam fotografię jakiejś ładniejszej koleżanki (w końcu chłopcy to wzrokowcy). Co robicie? Myślicie sobie: "Mam kontakt z superlaską, ona jest świetna". Wiem, że tak jest, widzę reakcje rówieśników ze szkoły, gdy poznają jakąś dziewczynę na IRC-u. Phyciutcy ci panowie, oj, phyciutcy. Do tych inteligentniejszych panów (bo do głupszych i tak nie trafię) apeluję, by pomyśleli o tym. Potrzebujecie do kontaktów "na żywo" tylko z atrakcyjnymi osobnikami - rozumiecie, facet to facet i nic go nie zmieni. Ale do wymiany poglądów potrzebujecie człowieka, a nie jego wizerunku.

Dokładnie!

Sporo osób zgłasza jakieś pretensje co do full wersji, nie mając świadomości, jaki przekrój gatunkowy ulubionych gier może być w jednym domu! Mój brat uwielbia shootery, gry sportowe i samochodówki, ja preferuję rpg i rts (najlepiej w świecie fantasy), mój kot z kolei szaleje za platformówkami. Pełna rozbieżność gustów. (...) Mówi się, że jest niewiele dziewczyn, które interesują się komputerami, a ja twierdzę, że w mojej klasie w ogóle nie ma takich chłopaków. W końcu jeden to właściwie nic. Oczywiście nie liczę takich inteligentów (szuk dwa), którzy od wielu lat interesują się tylko następnym levellem Doom, a nie znają znaczenia chociażby skrótów nazw gatunków gier. W innych klasach jest niewiele lepiej, a mowa tu o drugiej i reszcie klas gimnazjum, czyli łącznie o około trzydziestu osobach. Do mojej klasy/szkoły trafiliam za grzechy popełnione w poprzednim wcieleniu, niestety nie wiem, kim byłam;(. Nikt (95%) tu nie interesuje się niczym oprócz cen w monopolowym i kiosku z papierosami, ewentualnie, gdzie dostać prochy. I jak czteronastolatka interesująca się fantastyką, sportem, komputerami, lubiąca Pink Floyd, [Woodoo :))) - Smg] jeździć konno, uprawiając aerobic i callanetics, lubiąca rysunek, niepaląca, nieciągająca, nieupijająca się w każdy piątek ma żyć w takim świecie? Dobrze, że jesteście. Pozdrawiam wszystkich, takich jak ja.

Shaer

Jeśli takowa osoba nie może znaleźć bratniej męskiej duszy, to świadczy to tylko o degeneracji płci męskiej w okolicach twojego zamieszkania. Zakute fby, i tyle.

(...) Mam kompletnego kota na waszym punkcie [zrobić zdjęcie tego kota i przyslij - Smg].

O moim szaleństwie świadczy nie tylko te 100 "Kocham CDA" [ręcznym i starannym piśmem - faktycznie chyba z lekką szalona - Smg] ale i to, że w The Sims głowa rodziny nazywa się Mr Jedi, a kobieta jego życia to Barnaba...

Taktownie wstrzymam się od komentarza względem faktu, że Barnaba jest przecież z gumy, że już nie wspomnę, iż jest kurczakiem... :)

...bo kto powiedział, że Barnaba nie jest płci pięknej? Jeżeli chodzi o Smugglera, to Amazonką o jego imieniu przesłałam całe Diabło 2. Mam nadzieję, że wam to nie przeszkadza. Łalulki.

Lexy

Hm - to trochę jak w tym koszmarnym śnie: "byłem na wyspie, na której było 1000 pięknych kobiet i ani jed-

nego mężczyzny. Straszne! ...Dlaczego straszne? Bo też byłem kobietą!". Dopóki to tylko gra, to wcale mi to nie przeszkadza.

(...) Denerwujące są listy od czytelników oburzonych waszymi "glupkowatymi" odpowiedziami. Caaaly czas narzekają. Jakbym słyszała mojego dziadka. (...) A kto chciałby czytać odpowiedzi typu "prawnicze porady" - naszpikowane fachową terminologią? (...) A ja kocham was za takie fajowe odpowiedzi, oby tak dalej!

Soraya z Wrocławia

No nic, w takim razie postaramy się, by nie zabrakło okazji do miłości...

Rozbawiło mnie pytanie: "skąd wy bierzecie takie dziewczyny"? Otóż mam 18 lat i od ośmiu lat komputer. Pamiętam czasy, gdy na naszych maszynkach królował Doom i Wolfenstein 3D (...). Wiem na temat gier dużo więcej od moich kumpli - gdy kończyłam Doom, oni jeszcze w pieluchach siedzieli :). (...) Uwielbiam fantasy i horror (...), lubię RPG. Do tego wszystkiego jestem romantyczką i piszę wiersze. Cóż, powiecie: "idealna dziewczyna". Chcielibyście taką. Akurat! Mam wielu przyjaciół - w większości chłopców - jestem dla nich świetną kumpelą (...). Jest tylko jedno ALE. Nie jestem ładna (...) Tak to już jest, że chłopcy umawiają się głównie z "břitneykami", które mają w głowie wyłącznie imprezy i ciuchy, z (...) dziewczynami o inteligencji parkometru. (...) One mają dła, ja potrafię myśleć i czuć. Właśnie dlatego pozostają tylko przyjaciółką. Większość z was ocenia tylko wygląd (...).

Essi

Jak to mówić przedwojenny strażak do kucharki, panny Franciszki, która ponoć urodą nie grzeszyła: "pani Franiu, co tam twarz, ja pluję na pani twarz, ja patrzę tylko na pani serce!". A mówiąc serio: brutalne i prawdziwe słowa powiedziałas. Ale na szczęście istnieją wyjątki od opisanej tu reguły. Myślę, że całkiem liczne. I przypominę słowa Kochanowskiego: "piękna, miła, w oczach moich". Gwarantuję, że kiedyś ktoś ci to powie. No, chyba że na amen zamkniesz się z kompem w swoim pokoju...

## Facet, dziewczyna, komputer

Otóż jestem "rzadkim" samcem, który ma "normalną" dziewczynę, sprzącior na poziomie, znajomych w Internecie (tzw. gaming buddies;) i mam czas na życie prywatne (...).

...A ja potrafię unosić się w powietrzu siłą woli. ...No co? Brzmi przecież równie prawdopodobnie. :)

Ja nie wiem, czy jestem "inny" od zwykłego internauty czy graczy, ale węż pod uwagę np. Smugglera - ma ZONE (podzwolenia dla małżonki), pracuje w jednym z najlepszych czasopism o grach komputerowych i też, wiadomo, lubi sobie pogiercować. I co (...), nie siedzi przed kompem 24 godziny przez 7 dni w tygodniu...(I hope so:)).

Hehm, bywało, bywało - dawno temu. Teraz już nie. I do brzel!

I CO W TYM DZIWNEGO - moja dziewczyna wie i re-spektuje to, że lubię sobie pogiercować, chodzić na nocki do kafejki.

Vanguard

Na nocki do kafejki? Hm. Nieważne :). Pewnie jeszcze chodzisz pograć w Q3A? (Dowcip zrozumiały dla bardzo niewielu czytelników - ale jak chcesz, to Q'n'k & Devi mogą wam wytłumaczyć pointę :).

## Kursy rulez!

(...) Dzięki waszym kursom i poradnikom udało mi się wypłatać z nalogu, jakim jest granie. W ciągu półtora roku obcowania z waszymi poradnikami (kupuję was od początku) nauczyłem się ok. 4 razy więcej niż wcześniej przez 5 lat. Tak więc ludzie: oderwijcie się od gier i zacznijcie robić coś innego (np. ja potrafię 7 godzin dziennie przesiedzieć, pisząc jakiś program lub stronę WWW), gdyż to też jest przyjemne.

Zyxxwu

## Smuggler plagiator

Wk[...urzył... - powiedzmy - Smg] mnie Pan nie na żarty. Od ośmiu lat pracuję w pewnej firmie komputerowej. Od ośmiu lat mam ksywkę Smuggler! (...) Na IRC-u na

kanalach ciągle ktoś pisze "hi, smugg! co w red-akcji". (...) Twoja xyywka to kompletny plagiat. Pewnie dziewięć lat temu (...) zauważyłeś ją na jakiejś stronie WWW i odgapiłeś. I to mnie najbardziej w... [w...iecie sami, co :) - Smg], ty [i tu parę wyzwich koncentrujących się wokół części ciała różniące chłopca od dziewczynki - Smg].

Krzysztof "Smuggler" Orłowski

8 lat pracy... To by znaczyło, że masz, "na oko", 25 lat i (sądząc z rodzaju pracy) niezłe poukładane w głowie. Tymczasem reagujesz jak jakieś małe bobo w piaskownicy (tyle że ono się wyraża grzeczniej). Dziwne. Nie wiedziałem, że zastrzegłeś sobie słowo "Smuggler" jako znak firmowy czy nazwę własną. (Jakby co, żądam odszkodowania od producentów Old SMUGGLER Whisky). Rozumiem też, że tylko TY byłeś w stanie wymyślić sobie tak oryginalną xyywkę. Inni mieszkańcy Ziemi mogli już tylko odgapić. Podziwiam! I współczuję - współpracownikom, z którymi spędzasz czas. Im pewnie zarzucasz, że to od CIEBIE odgapił, jak się wciąga powietrze do płuc.

## Straszny diabeł pod choinkę

(...) Dwa artykuły (...) "Czego nie kupować pod choinkę" i "Nie taki diabeł straszny" zaskoczyły mnie (...). Intencje pierwszego tekstu odczytałem jako kolejny apel o ograniczenie dostępu niepełnoletnim do takiej "rozrywki". Moje zaskoczenie wynika z faktu, że do tej pory wasze pismo niewiele o tym mówiło. (...) Liczyłem, że autor zapropnuje jakieś konkretne działania - np. dodanie do ramki z oceną kontrowersyjnej gry informacji - "od lat 18".

Dział "Przemyslenia" jest miejscem, w którym można wygłaszać rozmaite i czasem mocno kontrowersyjne poglądy na wszelkie tematy mające związek z tym, co opisujemy w naszym piśmie. (I wcale nie znaczy to, że redakcja takowe poglądy podziela.) Artykuły takie powinny być z założenia dawać do myślenia i budzić odzew u czytelników (jak widać, udało się). Na temat przemocy w grach mówiliśmy dość sporo. Nie wiemy jednak, czy jesteśmy właściwą instytucją do rozpoczynania takowych krucjat. Choć naturalnie staramy się na miarę swoich sił chronić młodszych czytelników przed brutalnymi gramami, podając (tak przy demach, jak i recenzjach) stosowne ostrzeżenia. Umieszczenie "od lat 18" w stopce działu natomiast (taką jest prawda...) jak magnes na tych, którzy owych 18 lat nie mają. Aby to NAPRAWDĘ zadziałało, potrzebna jest jakaś urzędowa ustawa - I JEJ PRZESTRZEGANIE. Naturalnie, jeśli takowa będzie się tworzyć i będzie sensownie pomyślana - poprzemy ją z ochotą. Bo nie chcemy, by np. (jak w Niemczech) wprowadzono całkowity zakaz importu tej czy innej krwistej gry. Bo ona i tak będzie - ale na giełdach. I ci, co kupują tylko oryginały, będą się mieli z pyszna...

Czy nie dałoby się wpłynąć na reklamodawców, sprzedawców (...), by czytelniki informowali, co sprzedają?

Zapewne tak. Ale jak? Potrzebna jest do tego siła i skoordynowana akcja ze strony i gazet, i nabywców, i tzw. opinii publicznej.

Często też, mimo zamieszczonych ostrzeżeń, sami recenzenci zachwycają się rzezią, jaka ma miejsce na ekranie (...), nie zdając sobie chyba do końca sprawy z tego, jaki mają wpływ na kształtowanie postaw i gustów młodych czytelników (...).

Dotykasz bólowego miejsca... Autor - osoba dorosła - pisząc o teście "rzezi" itp., z zachwytem pisze nie tyle o tym, że kogoś można zabić, czy o tym, że krew litrami ścieka po ścianach, co o technicznej realizacji pomysłu. To tak, jak z filmami Peckinpaha czy Johna Woo - często dochodzi tam do prawdziwych jatek - ale są one w pewien dziwny sposób... piękne. Taki balet śmierci realizowany w perfekcyjny, niekiedy wręcz w porwykający sposób (vide "Przycajony tygrys, ukryty smok" albo "Gładiator" czy filmy Peckinpaha). Tymczasem - jesteśmy tego świadomi - wielu czytelników odbiera te słowa jako pochwałę i akceptację tego, że można kogoś zarznąć na ekranie na 78 różnych sposobów i podnieca się tylko taką możliwością. No ale cóż - mamy co drugie zdanie wstawiać: "to jest beł? ". (Liczmy bardziej na RODZICÓW tychże matołatów. W końcu to oni dają im kasę na gry. I to rodzice powinni być NAWAŻNIEJSZYM filtrem, przez który odświeja się te gry, w które ich pociechy nie powinny jeszcze grać...

Tu dochodzimy do tematu poruszonego w "Nie taki diabeł straszny". Ano, mnie się jednak wydaje straszny, szczególnie gdy przeczytałem: "warto jest również zauważyć znikomą szkodliwość społeczną (...) ludzi uzależnionych od komputera". (...) Wystarczy poczy-



tać list Shivo z tego samego nr CDA. Odpowiedź, którą otrzymał czytelnik, zaszkokowała mnie ("za trzydzieści lat (...) nadal będziesz grał".

Sam list nie był w tonacji serio i odpowiedź też nie. Ponadto, co jest szokujące w tym, że za 30 lat gość będzie nadal grał? Niech gra, skoro mu to sprawia przyjemność, byle z uśmiechem... w końcu gry są dla ludzi.

**Przecież to człowiek bojący się samotności i wyobcowania, wołający o pomoc, podobnie jak ci, o których pisze: "wystarczy spojrzeć (...) do działu Pomocna Dłoń - "nawiązując kontakt".**

Ludzi, którzy mają problemy ze sobą czy z nawiązywaniem kontaktów itp., zawsze trochę było - niezależnie od czasów. Tzw. "kaciki samotnych serc" nie są wynalazkiem speców od e-kultury. Porównaj też liczbę takich anonsów w PD z liczbą czytelników CDA. Kiedyś taki nieszczeniśk siedział w domu, czytając książki albo pisząc wiersze do szuflady lub wdychając do księżycą. Dziś siedzą... przy kompach.

**Dlatego właśnie diabeł ten jest taki straszny - znów, cytując Shivo, "kiedy pół życia zlatuje przed kompem, (...) człowiek zaczyna się nieźle izolować". Naprawdę coś w tym jest i czas zacząć mówić o tym poważnie.**

**Bezrobotny magister - Kot Behemot**

Wszelka przesada jest szkodliwa - to oczywiste. A co do poważnego podejszcia względem tematu... Pamiętasz mój te(k)st dotyczący uzależnienia od kompa? Mimo lekkiej formy był pisany zupełnie serio. I narobił sporo huku. Temat ten (uzależnienia) zresztą niejedn raz był (i pewnie będzie) poruszany na łamach CDA. A poza tym, czy uważasz, że jeden z drugim by się nie izolował, gdyby nie było komputerów? To nie wina komputerów - pewnie, najlepiej jest wszystko zwalić na komputery i na gry - to wszystko ich wina. Ale to nieprawda. Problem tkwi w naszym wnętrzu, a nie w przedmiotach!

## Przemyslenia ponownie

Coś na temat wypocin Qn'lka w lutowych Przemysleniach (...). Autor pisze, że komputerowy nalogowiec tworzy izolowany mikroświat i zazwyczaj nie wpada w inne nalogi (picie, ćpanie, palenie). Z jego tekstu wynika, że te inne nalogi są GORSZE. A to nieprawda (...). Prawdziwy nalogowiec komputerowy może doprowadzić innych do tego samego piekła co pijak czy ćpun. Przebywając w "mikroświecie" może doprowadzić do ruiny nie tylko siebie, ale i swą rodzinę (...). Każdy nalog jest TAK SAMO szkodliwy w skutkach! (...)

**Jasiu Dubik z Bydgoszczy**

Prawda. Sam kiedyś czytałem o maniakalnym zbieraczu palindromów (czyli wyrazów i zdań, które daje się tak samo czytać w obie strony: np. kajak, "kobyła ma mały bok" itp.), który na swoją pasję poświęcił coś koło 20 lat i wszelki wolny czas. Rodzina się posypała, a on siedzi i kombinuje. A po co? Bo może ktoś to kiedyś wyda. Po co? No, żeby było... A wydawałoby się, że to takie nieszkodliwie dziaćwacoo... Dedykuję to wszystkim, którzy mówią: "jestem uzależniony - no i co?". No i nic, bawcie się tak dalej: pogadamy za parę lat, jak będzie jeszcze z kim...

## Brak wiary

**Smuggler (...)! W wywiadzie nie zamieściłeś swego zdjęcia, ponieważś thórzyysz. Chamsko odpowiadasz w AR, więc nie chcesz pokazać swego zdjęcia.**

O, jesss. Odkąd dostałem (za te odpowiedzi) w piaskownicy ciężki fotomot od wkurzonego, napakowanego sterydami 6-letniego dresa. to stałem się baardzo przeczorny. Ponadto jestem świadkiem incognito (tzn. objęty programem ochrony zadków świadków), więc rozumiesz - starannie ukrywam swą... twarz. No i przypominam (patrz AR 04 i koniec tego AR), że tak naprawdę to mnie nie ma, zatem ciężko mi opublikować swe zdjęcie...

**Coś nie wierzę** [w to, co kiedyś napisałem - Smg], że we wcześniejszych numerach AR tem były pieluchy Ugly Joego.

I masz rację - to były pieluchy Petera Pana. Zdemaskowałeś me kolejne kłamstwo :( NIC się przed wami nie ukryje...

**W wasz nakład (...) też nie wierzę.**

Jaki niedowiarek, no... Nikt ci nie każe wierzyć. Skoro uważasz, że kłamiemy i ta instytucja kontrolna też, to donieś o tym prokuraturze - bo to jest przestępstwo! Se-

rio! Naturalnie zawsze istnieje ryzyko, że oni też są przez nas przekupieni. No, ale w razie czego w odwodzie pozostaną niezawodni Mully i Sculder, czyli X-Fools-).

**(...) sprzedajecie tak naprawdę góra 10 000.**

Aż tak licznych rodzin nie mamy. Góra 2500! I to w czasie pół roku. Wiesz, na czym to polega? Dostajemy wypłatę, lecimy do kiosków, kupujemy CDA, za tę kasę firma wydaje kolejny numer pisma, a wtedy my go kupujemy - firma ma wówczas kasę na wypłaty... i tak to się kręci.

**Zniżenie nakładu = zníženie ceny magazynu.**

To faktycznie działa - ale TYLKO w momencie, gdy nakład równa się zero. Wtedy koszt wytworzenia magazynu też osiąga zero. Wcześniej jest dokładnie na odwrót...

**Po co więc wydawać pieniądze na te nie sprzedane 190 000?**

Widać mamy za dużo kasy :).

**Dodam, iż myślę, że XX sprzedaje się od was lepiej. A nawet jeśli nie, to zrobię własne pismo i was pobije, a jak zbankrutujecie, to zatrudnię Smugglera do czyszczenia szaletu. Sorry, Smuggler, poniosło mnie.**

Spoko. Mając do wyboru czyszczenie szaletu i przebywanie w jednym pokoju z tobą, czuję, że i tak bez wahania wybrałbym to pierwsze. Bo jednak lubię przebywać w inteligentnym towarzystwie :).

**Jestem nalogowcem umiejącym się kontrolować.**

**Wadek**

Jaasne. A ja jestem gigantycznym karłem, prawdomównym kłamcą, ucciwym politykiem, chudym grubasem itp. (To ma taki sam sens.)

## FAQ i nie tylko

**Piszecie, że "na najczęściej zadawane pytania odpowiedzi znajdziesz w FAQ-u" i ochrzaniacie gości, którzy w listach wysyłają pytania z tego właśnie działu (o ile tak to można nazwać), ale nie bierzecie pod uwagę takich problemów - nie każdy czytelnik CD-Actiona ma w domu kompa, a co za tym idzie, nie każdy może taki dokument przeczytać! Jest wiele osób, które mają dzienny czas użytkowania komputera ograniczony do, na przykład, 2 godzin i szkoda im czasu na czytanie takich rzeczy. (Tylko nie pisać, że można go sobie wydrukować, bo nie każdy czytelnik ma drukarkę.) Wniosek jest taki, że aby skończyć z tym raz na zawsze, powinniście RAZ wydrukować FAQ w gazecie, zamiast np. recenzji jakiegos sprzętu lub czegoś innego. Jestem pewien, że przeczyta to ze 2 razy więcej ludzi!**

Czyli ze 20 osób :( - sądząc z częstotliwości, z jaką się powtarzają niektóre pytania, na które są odpowiedzi w FAQ-u, to niemal nikt go nie czyta... :( No, ale dobra - jest to jakiś pomysł. Postaramy się kiedyś wrzucić FAQ na łamy CDA (ale duże jest... czy nie szkoda miejsca?)

**Gdybym napisał list typu: "Dzięki wam nawróciłem się, wrzuciłem do pieca i spaliłem wszystkie piraty i będę kupował już tylko oryginały", to na 99% byście to wydrukowali.**

Ze dwa, trzy lata temu prawie na pewno. Rok temu - być może. Teraz już pewnie nie, bo przychodzą na tyle często, że nam spowszedniały...

**Zostawcie wreszcie piractwo w spokoju. Sami rynku nie uzdrowicie!!! Po co macie mieszać się w sprawy, na które leje nawet policja? Nie tylko podpadacie u czytelników, ale także u innych pism, które będą potem plotkować o was jak stare baby!**

A czytał był waś powieść o Don Kichocie (Kiszocie? Xi-chotte? Quichotte?)? My się nie poddamy!

**A plotkarzom niech ozory wyschną od gadania, a i tak nic to nie zmieni.**

**I jeszcze apel do czytelników - listów, w których marduczcie o kolejnych podwyżkach ceny pisma, nie rzućcie do CDA, tylko do Ministerstwa Finansów!!!**

**JOK ze Świdnicy**

Dokładnie.

## Nauczyciele

A tu macie drugi list od czytelnika - pamiętacie, to ten, którego nauczycie(ka mianowała sponsorem szkoły (06/01) itp. Myślę, że sytuacja dojrziała do interwencji - albo kuratorium, albo psychiatry...

**(...) Wiecie, co dzisiaj wymyśliła? Wybrała losowo trzy osoby z klasy (z czego tak trafiła, że dwie z nich nie mają komputerów) i dała im, ni stąd, ni zowąd, czas do wakacji, żeby nauczyć się asemblera i napisać dla niej grę. Nie ma zmiłuj się. Oczywiście wszystko we własnym zakresie, bo w szkole nie mamy programowania (...). Powiedźcie mi, czy w programie szkoły średniej jest pisanie gier komputerowych, skoro nie ma nauki programowania!? Szczególnie że nasz profil to nie informatyka, a komputery od strony elektronicznej - budowa, naprawa itd. (...), powiedźcie mi tylko, czy wszędzie tak jest?**

**RobsonX**

Na szczęście nie. ...Oby!

## Oplum, gry i addlasy

Studiuję ekonomię i teksty p. Gadzinowskiego (Przemyslenia) i R. Nowakowskiego (AR - Tanie gry) otwierają mi szczyrych w kieszeni - **SPRZEDAJ** jeden z drugim nie 5 tys. szt. po 80 zł, a 25 tys. po 20 zł, to zarobisz więcej. JAK? A gdzie rynki zagraniczne? A gdzie twój biznes plan? Nie potrafisz? Można też handlować kapustą na bazarze.

Ciekawe zatem, czemu polonez nie podbija rynków Europy Zachodniej? Przecież tam miliony aut w ciągu roku się sprzedaje... Można więc sprzedać np. 1 000 000 polonezów, prawda? Albo dziesięć mln. Nie, miliard... kwadrylion... gigaheptycylion... ratunku!!!!

**Możesz też stanąć obok pirata i sprzedawać oryginały 10 zł drożej. Jak myślisz, ile on sprzeda, a ile ty.**

Można też stać obok pirata i sprzedawać oryginały taniej niż on piraty. Swoją drogą, to ile zarobisz na czysto, sprzedając 1 mln polonezów po 1000 zł za sztukę?

**Pytam, dlaczego przeciętny Amerykanin nie płaci 1/10 pensji za grę??**

Bo zarabia więcej.

**Tylko proszę nie mówcie, że za mało zarabiamy.**

Ależ skąd, zarabiamy za dużo... :)

**Przeciętny londyńczyk zarabia 1-3 tys. GBP - bilet autobusowy, chleb, sok, gazeta kosztuje ok. 2 GBP, a gra 15-40 GBP. Polak 1-3 tys. zł - chleb, bilet etc. kosztują ok. 2 zł - a gra 60-160 zł. To może PODNIEŚMY londyńczykowi na 100 GBP i każdy mu więcej zarabiać!**

Trudno winić dystrybutora gier, że nasze pensje są niskie. On kupuje towar na Zachodzie, po ZACHODNICH cenach...

**Obiecuję sobie i wam, że niedługo doczekamy premiery jakiegos HITU w normalnej cenie - gdzieś ok. 30-60 zł.**

OK - trzymam cię za słowo. Jak rozumiem, zamierzasz właśnie założyć własną firmę i wykosić konkurencję za pomocą takich cen? Powodzenia!!! A jak już zmonopolizujesz tę działkę, to zajmij się motoryzacją. Z chęcią kupię nowego forda Mondeo za (góral) 5000 zł od szutki. I daj znać, jak zarobisz pierwszy mln \$ :).

**Nikt przy zdrowych zmysłach nie da sobie wmówić, że np. sok pomarańczowy powinien kosztować 100 zł/litr - przecież nie musisz go kupować codziennie, a popatrz: trzeba było najpierw zasadzić drzewko - a ile naukowcy wzięli za tę odmianę - potem pielęgnować, bla, bla, bla.**

**Teodoryk Szyszko**

Czytając takie porównania (ekonomisty!!!), dochodzę do wniosku, że należy znacznie zastrzyć kryteria przyjmowania na studia ekonomiczne i robić pogromy podczas sesji... Ciekawe, czy jacyś twoi wykładowcy czytują CDA? Dla twojego dobra - nie powinni! :)).

## Uwagi

**Teraz AR... poza tym, że jest bardzo fajne, to ostatnio jakoś się zmieniło - a właściwie listy doń. Kiedyś ktoś CZASEM:) wymyślił coś konstruktywnego. A teraz... a to jęczą, jakie CDA było kiedyś, a to usprawiedliwiają**

**się, że są piratami (szczerze kondolencje z okazji zgonu mózgojada... zmarł biedaczek z głodu), to się tym chwala, to czymś tam jeszcze:(. Sorry, że tak jójczę, ale niestety mózg w narodzie ginie:( (. Ale gratulacje za odpowiedź, zwłaszcza dla Smuga - naprawdę daje do myślenia (albo i wprost przeciwnie:)). Współczuję wam za to wariatkoo... Tak sobie myślę o przyszłości. Wy ciągle się rozwijacie, czytelników przybywa, branża komputerowa NA PEWNO nie padnie (chyba żeby jakiś Butleryjski Dżihad - ale wątpię:)). No i? Za 15 lat może się zmienić część ekipy (oczywiście wam nie życzę) no l... albo nowi osiągną wasz poziom, albo się nie spodobają. Potem wejdą następni... następni... Ze starej ekipy nic nie pozostanie. A nowa... albo będą dość dobrzy, by wam dorównać i przeskoczyć was... albo CDA się stoczy. Ale przez te piętnaście lat mam zapewnioną rozrywkę dwudziestego któregoś każdego miecha:)**

**PS Ja też mam chomika Alfreda - ale on jest psem:).**

**Kobalt vel MyVelaTOR**

Naprawdę nie masz innych problemów? Za 15 lat to może już się będziemy klonować i na listy będzie odpisywał Smuggler v2.016, a recki pisał np.Gem.ini XII?

## Komplementy?

**Niech więksi będą większymi, natomiast pomniejszych jednostki staną się... "większe"??? Bo gdzie ujrzyć tak wspaniałą filoZofię bytu węgorszy, jak nie w poemniku na małe kurczaczki (gumowe zarazem) biegnące ku swej pięknej, wytwornie wyglądającej macoszce. Bodajby cały świat uległ pokusie terroryzmu pythonowskiego, dopłynąłby o nienarodzone problemy egzystencjalizmu. "Tja" - cytując mistrza gierek (Edward Gierek?) słownych. Nie odpuszczajcie bliźniemu ni cholery, gdyż nadejdzie moment próby i to on wykieruje swój palec ku tobie, krzycząc: "Platforma życiowa przysięgnia ci nogę i mam nadzieję, że znajdziesz ukojenie w przebraniu zamarniętego piromana". Tak, pomrukując spokojnie, wydałem z siebie kolejne tchnienie.**

**PS Wykladając powyższe wymiociny, chciałbym zaznaczyć, iż autor nie rozmawiał uprzednio z wiernym służą - butelką, lecz został zniewolony arcydokładnym wywodem o Istocie CDA, czyli rubryką AR. God save the Queen (jeżeli oczywiście CDA byłoby uznawane za pieć piękna).**

**PS 2 W taki oto sposób oddaje wam cześć, hołd, pokłony, swój miecz (My Lord...) oraz kolejny, kolejny, kolejny... list do przemęczenia. Ekskiuzemia. Z wyrazami, zdaniem, akapitami szacunku.**

**Lookie**

Tak pokręcone, że aż nie miałem sumienia tego nie wydrukować... :)

**Jeśli w któreś wakacje Smuggler szukałby zastępcy (następcy?), to jestem do dyspozycji. Do Wrocławia specjalnie daleko nie mam, a poza tym nikt nie będzie cie już pytał, czemu jesteś chamski, bo przy mnie poznają, co to brak kultury w odpowiedziach na listy...)). Właśnie, skoro przy tym jesteśmy... Kolejny temat listów, który wkurza (dobija) nie tylko mnie (tak sądzą). "Dlaczego jesteście tacy chamscy"? Kur... czaki gumowe (pozdrawiam Barnabę), aż wstyd, że zaliczam się do grupy czytelników waszego pisma, bo wy pewnie myślicie, że wszyscy są tak głupi :). (Chociaż jaki pan (AR), taki kram (czytelnicy) :)). Czy ktoś taki nigdy nie puścił baka? Mam tu na myśli, że każdy jest obrzydliwy, a wy jesteście obrzydliwi, chamscy w swój specyficzny sposób. Sposób, który większość kocha. Nadejście chamstwu nowy wymiar. A także jestem chamem, ale to, co wy robicie, jest po prostu nową erą chamstwa. Jesteście wieszczami wśród chamstwa, a ty Smuggler jesteś moim guru. Chciałbym być chamem bezkarnie i jeszcze dostawać za to kasę. Jesteś moim wzorem, jak na razie jestem chamem na "pół etatu", choć czasami mój kolega stwierdza: "a myślałem, że to Smuggler jest największym chamem". Nawet sobie nie wyobrażasz, jaka mnie wtedy duma rozp(b)iera.**

**Błaniu**

Szczerze mówiąc, to nie do końca wiem, czy powinienem się tu cieszyć... No, chyba że poprzez "chama" rozumiesz kogoś, kto jest w miarę złośliwy, wali prawdę w oczy, nie przebieraając specjalnie w słowach i nie przejmując się: "a co ludzie powiedzą, tak nie wypada itp.". To wtedy się raczej cieszę. Podkreślam, że wielu z was myli nagminnie dwie rzeczy: SZCZEROŚĆ i CHAMSTWO. Nawet brutalna prawda (IMHO) chamstwem bowiem nie jest. Choć też czasem bardzo boli. Swoją drogą, mój ród pewnie wywodzi się od biblijnego Chama?

## Ludzie i ludzisko

**Otóż chodzi mi o to, że kompletnie nie rozumiem, co oznacza np. "jesteście @!#@". Tzn. domyślam się, co to znaczy, ale nie wiem, czy każdy taki znaczek to zawsze to samo, czy po prostu w miejsce nieprzyzwoitego słowa wstawia się znaczki? (...)**

Dobrze myślisz :). Zdradzę też straszliwą tajemnicę, iż nagromadzenie pewnych symboli oddaje - mniej więcej - intencje autora. Np. dużo "F" oznacza sugestie dotyczące naszego pochodzenia, sporo "@" sugeruje, że zostały wykonane brzydkie aluzje na temat ludzkiego życia intymnego (w tym sugestie rozmaitych niewykonalnych działalności z jego zakresu), zaś "%" to wycieczki osobiste. "^^" oznacza wątpliwości autorów co do naszej poczytalności... [Mam nadzieję, że w to nie uwierzyłaś :)). Po prostu same \*\*\*\* są dla nas takie bezkonne, pozbawione ekspresji: a np. "l#@%@" sugeruje soczystą i zaangażowaną wiązanke :)].

**Czuje, że mocno się zbliżaliśmy, ale - kto pyta, nie błądzi (tylko robi z siebie dumia, co?). Zazdrościsz żonie Smugglera (...) - ma męża z takim poczuciem humoru (...).**

**MISI@**

Pytanie na pewno było ORYGINALNE - nikt wcześniej na to nie wpadł. Co do ostatniego zdania - raczej powinienąś jej współczuć. Wiem, co mówię...

[to był podpis pod listem] "mORGAN - "małe 'em' duży organ".

**Jestem waszym zapalonym czytelnikiem, ale na szczęście jeszcze nie spłonałem. Kocham was (...), nie czytając was od dawna, bo zacząłem (...) od 51 CDA. Wcale nie żaluję!**

**Mr Grushin z Polska**

Że tak późno zacząłeś? :) He, he, fajnie to zabrzmiało...

**(...) Gdyby wszystko było skomputeryzowane, to nie można by się spokojnie zalatwić. Co drugie podejście wyskakiwałby błąd sedesu (...). Jak oderwać ojca od komputera (kilka porad) - zacznij grać duuuużo mleka i poczekaj, aż zacznie kłpieć. I choćby nie wiem, co się działo, to niech ojciec pierwszy się zainteresuje (...) Jak Kuba Bogu... też mu zabierz jego ulubioną zabawkę: samochód. Załóż się z nim, kto wytrzyma 48 h przed kompem i niech on zacznie pierwszy. Po 30 h będzie miał dość na dwa tygodnie. Gdy na chwilę wyjdzie, powiedz, że dzwonili z pracy i ma tam natychmiast jechać, bo inaczej wyleci (...).**

**[???]**

**(...) Co z Eldem? Dlaczego go nie ma? Teraz sportówki opisuje jakiś Bambino de Bodom. Jak można sobie dać taką głupią xywkę? Przecież tak się nazywa mydło dla dzieci?**

**M.S. z B.S.**

Bambino podpiął do słuchawek Elda płytę Britney Spears :(. I Elda odmóżydło - siedzi teraz w kącie, bawi się laleczkami, ślini się i charczy coś w stylu "imsolakilaki". A BdBodom zajął jego miejsce. Swoją drogą BdB wygląda do IDENTYCZNY jak Eld i tak samo wzięł swoją xywkę od jakiegos norweskiego zespołu metalowego. Tak prawdę mówiąc, to nawet badania DNA nie wykazują żadnych różnic pomiędzy tymi dwoma osobnikami. ("Bambino" to po włosku dziecko...)

**Czy muszę kupować przegrywarkę płyt, jeśli można skopiować płytę na HDD, potem z twardego na czystą płytę, a na końcu skasować to, co na HDD?**

[Tutaj następują nasze rozpaczliwe i z góry skazane na porażkę próby niezaplucia się ze śmiechu]. Jeśli potrafisz zmusić CZYTNIK CD do NAGRANIA płyty, to naturalnie nie musisz kupować nagrywarki. Opatentuj tę metodę - zrobisz majątek! Proponuję teraz zmusić PC do działania bez procesora... Stop! Nie będziemy się rozdrabniać! Instaluj gry bezpośrednio w głowie. Żdaje się, że masz tam troszeczkę niczym nie zajętego miejsca? :).

**Cena CDA mogłaby być niższa** [stary, teraz to puszczam parę uszami i dym nosem... i nie tylko dym i nie tylko nosem - Smg]. **Dlaczego kiedyś CDA kupowałem po 14.99 czy 15.99, a teraz 18.50?**

Radzę ci omijać Wrocław w czasie następnych 25 lat, dopóki mi nie przejdzie chęć dokonania ohydnego mordstwa za pomocą zardzewiałych grabi. W tym czasie możesz podjąć niesamowity wysiłek przeczytania FAQ-u lub zmądrzenia.

**Wiem, że da się skopiować piosenki z płyty na HDD, ale nie wiem, jak to zrobić. (...) Napiszcie, jak to zrobić.**

**Pajt z Lublina**

Jak babcię kocham! List kwartału (list półrocza poniżej...) w kategorii "ludzie i ludziska". Tyle powiem. Możesz se zrobić order z buraka. (Buracco Italiano - jest duuuuży!)

**(...) Mam genialny pomysł, jak zaradzić piractwu. Niech dystrybutorzy sami zaczną piratować swoje gry i sprzedawać je po niziutkiej cenie (...) z jakimiś dodatkami, instrukcją itp. Tak czy siak, pieniądze trafiają do ich kieszeni. (...) Ludzie kupowałby takie gry, bo to byłoby dla nich bardziej opłacalne.**

**Pedigri z Rabki**

Jeśli kiedyś, będąc we Wrocławu, zobaczycie szaleńca, który, pomalowany w niebieskie pasy, gna na golasa środkiem jezdni, tnąc się trzymanymi w rękę potamanymi kompaktami i poplując strzępkami przeżutego listu - to bądź ja po przeczytaniu jeszcze jednej takiej rady. Z góry przepraszam za wszystko; co wówczas uczynię - będę niepoczytalny...

**(...) Zmniejszcie cenę! (...) Moje miesięczne wydatki wynoszą około 100-150 zł (...), a chciałbym jeszcze żonę kupować CDA (...). Zmniejszenie ceny to jedyny ratunek.**

Biedaczek :(. Jak ty sobie radzisz, dysponując tak żałosnym kieszonkowym? Ale nie pękaj, wzruszyła nas twa katastrofalna sytuacja finansowa. Ufundujemy ci nie tylko dożywotnią bezpłatną prenumeratę, ale i zrzućmy się na jakąś porządną brykę... Trzeba wspomóc nieszczeniśka, nie?

**(...) Dajcie 3 CD (...).**

...i ponownie obniżcie cenę oraz dodajcie do każdego CDA banknot 50\$, jasne.

**Radzę zmniejszyć cenę i dać stare gry - wzrosła by sprzedaż pisma.**

**Grovty M@niak**

No to dajcie te zardzewiałe grabie. Mam nadzieję, że będzie to potraktowane jako zabójstwo w afekcie...

**(...) Moglibyście zamieścić dział dla paralityków, w którym Ugly Joe dawałby rady ludziom obrzydliwym i samotnym, w jaki sposób mają umówić się na randkę (...).**

**Mydło**

Jak następnym razem podpiszesz się pod listem swoim nazwiskiem + adres, to dostaniesz od niego (gratis!) ogromną porcję takich porad - chyba się przydadzą?

## Nie ma Smugglera (są dowody)!

**Kim jest Smuggler? Nie ma go! Już wyjaśniam. Pewien facio napisał kilka tekstów do C&A (Commodore & Amiga), podpisując się Smuggler [Old Smuggler '95, żeby być ścisłym - Smg]. Pismo upadło i gość zajął się czym innym. W innym piśmie pojawiła się ta xywka, ale to już był ktoś inny. [To prawda, tzn. jeśli w innym piśmie był jakiś Smuggler, to nie byłem ja, gdyż pod tą xywką pisałem tylko do C&A - Smg]. Pismo upadło, ble, ble, ble... Powstało CDA. I wtedy redaktorzy wpadli na genialny pomysł: każdy odpisywał na listy (tzn. każdy na inny, jedi najwięcej). Aby uniknąć zamieszania, wymyślili xywkę Smuggler (...). Aby dodać mu realności, wpadli na pomysł: ogłosili, że ma żonę. I tak oto wielu redaktorów (konsultując się) odpowiada na listy (...) Do Gamewalkera też go wciśnięto po to, by ludzie myśleli, że ktoś taki jest (...). Smuggler nie może się ujawnić, bo go NIE MA!!! (...) Kilka dowodów: jedna osoba nie może mieć tak wielkiego poczucia humoru (i twierdzić, że lubi czytać). [Thx za komplement - Smg]. Smuggler był na wakacjach, a mimo to odpisał na listy i uzupełnił bonusu na CD (...) Każdy z waszych kumpi (spotkałem kilku na IRC-u) podaje inne imię Smugglera [Zuchy! Brawo! Kupię im chipsy z Pokemonem - Kalasanty Smuggler]. (...) Wiem też, kto zabił JFK i że rząd używa muszli klozetowych, by pobierać DNA, a ponadto w tamponach zawsze jest podsłuch! (...) Zatkąło kakao, co?**

**Archiwili-[f]p.-czanin**

Twoje dowody są tak przekonujące, że nawet ja sam uwierzyłem, iż mnie nie ma :((( Nie zapomnę ci tego, jakim Gem...mhmm... Smuggler!

Na listy odpowiadał wasz

**WIRTUALNO-ZBIORCZY SMUGGLER, CZYLI MR JELD YASALLOR.I(WA)NI DE COŚTAM.**









# Zdrap fortune!

W wielkiej zdrapce Tak Taka możesz  
wygrać nawet do 5000 zł brutto na rozmowy  
i SMS-y (krótkie wiadomości tekstowe).  
Co drugi kupon wygrywa!  
Kupuj, zdrapuj, wygrywaj!

Linia bezpłatna: 0 800 602 900  
[www.eragsm.pl](http://www.eragsm.pl)

